劲作攻略：口袋妖怪 X·Y

卷首特辑：任天堂的玩具掌机——2DS完全评测

研究所：口袋妖怪详尽分析——未进化精灵专题（9）

抽奖活动继续进行

口袋玩家

POKéMON

VOL.71



《口袋玩家》71辑

幸运大抽奖

一等奖



基拉帝纳大玩偶 1名

二等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（中）



电松鼠 1名



毒斗蛙 1名

三等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（小）



趴趴皮卡丘 1名



剑牙龙 1名

幸运奖

口袋妖怪毛绒玩偶（北美）



土台龟 1名



礼士蟋蟀 1名



铃铃铛 1名

参与方式

只要在2013年12月25日前（以邮戳时间为准），将填好的调查表寄到兰州市邮政局东岗1号信箱，《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。您就可以参加本辑《口袋玩家》的幸运大抽奖活动，详情请见封二。中奖名单将在73辑公布。

《口袋玩家》69辑中奖名单

一等奖：1名　口袋妖怪正版《口袋妖怪 X》



北京市　冯毓

二等奖：2名　口袋妖怪毛绒玩偶（中）

上海市　管雯倩

天津市　刘垚

三等奖：2名

口袋妖怪毛绒玩偶

柳州市　黄子健

哈尔滨市　李宇航

幸运奖：3名

口袋妖怪毛绒玩偶（北美）

呼和浩特市　任博文

上海市　魏晓杰

厦门市　杨瑜

口袋妖怪 X·Y

对应日英双语言攻略！

系统详解、一周目剧情攻略，通关后全要素详解
全部技能机、O能量、MEGA进化石入手方法
全特性、全技能详解
卡洛斯三大图鉴全收集



劲作攻略 P081

任天堂社长讯

卷首特辑 P013

《口袋妖怪 X·Y》访谈

仙属性加入背后的制作创意、“X·Y”名字含义探寻、全新战斗的设定理念……通过任天堂社长岩田聪与《口袋妖怪 X·Y》制作人的对谈，来了解划时代新作的诞生。



任天堂的玩具掌机——2DS完全评测



3DS系列的最新机型2DS，和《口袋妖怪 X·Y》同日在欧美发售，外形、重量、手感、屏幕……这款掌机到底如何？请看小编带来的完全评测！

特别报道 P019

口袋妖怪详尽分析

P160

——未进化精灵专题（9）

普露水母、三齿轮、油灯鬼、铁盔虫、毛头战鹰、双头龙，五世代未进化精灵专题最后一篇，亦是五世代《口袋妖怪详尽分析》的收尾篇章。

研究所



CONTENTS

《口袋妖怪 X·Y》攻略索引

系统详解	82
一周目剧情攻略	88
通关后要素之强力精灵获得	111
二周目追加剧情	112
城镇特殊功能设施一览	117
特性讲解	120
技能机入手方法	124
O能量入手方法	127
MEGA进化石入手方法	128
卡洛斯三大图鉴全收集	129
技能讲解	138

口袋玩家DVD目录

一、《口袋妖怪 X·Y》

一周目游戏演示

二、宠物小精灵BW（第二季）

142.丹特VS冰之挑战者！三耀道馆的危机！

143.Best Wishes！直到再会的那天！

144.我的梦想！成为小精灵大师！

三、宠物小精灵AG

9.怪奇！木果兽宅第之谜！

四、宠物小精灵 起源（1）



《口袋玩家》电子版可到“读览天下《口袋玩家》专页”购买，网址：koudai.dooland.com；或直接扫描二维码，支持PC、iPad、iPhone、Android、vBooks等终端阅读。

《口袋玩家》动画字幕由神奇字幕组、C2字幕组长期友情提供，特此感谢！

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所有稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及任何权力的内容，《口袋玩家》不予承担任何责任。

2.独家授权——《口袋玩家》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《口袋玩家》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《口袋玩家》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《口袋玩家》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《口袋玩家》收到稿件的时间为准），作者不得向任何其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《口袋玩家》或者其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020

Email投稿邮箱：pgking@263.net 来稿请注明“口袋玩家”字样

www.dooland.com

口袋玩家

POKéMON



VOL.71目录

口袋新闻站

口袋新闻站 4

卷首特辑

任天堂社长讯——《口袋妖怪 X·Y》访谈 13

特别报道

任天堂的玩具掌机——2DS完全评测 19

制作人频道

首藤刚志谈《口袋妖怪》 27

口袋漫画

Pokemew 青之救助队——卦序辞 33

PM海贼团——海中的决战 55

口袋妖怪DP物语 60

《神奇宝贝特别篇》四十一卷简介（下） 74

全彩口袋妖怪四格漫画 76

劲作攻略

口袋妖怪 X·Y 81

口袋卡片

口袋妖怪卡片游戏——《XY》前瞻篇 155

研究所

口袋妖怪详尽分析——未进化精灵专题（9） 160

口袋画廊

口袋画廊 181

精灵中心

精灵中心 182

口袋小说

圈圈熊酒吧——冰海大帝（8） 188

小黑 199

秘境之王（2） 210

光盘导视

光盘导视 224

口袋新闻站

文/levelup 007　编/马修

周边　万代推出口袋Q版系列食玩新产品

随着全新的《口袋妖怪 X·Y》的发售，日本玩具大厂万代公司旗下的口袋Q版（Pokemon Kids）系列食玩也推出了与游戏相对应的XY版本。首批产品“Pokemon Kids XY 新冒险启程篇”已于10月14日上市，针栗鼠、火耳狐、泡泡蛙、泽尼亚斯、伊维塔尔等精灵的Q版模型都已经登场。而到12月上旬时，还将有第二弹商品“口袋Q版 XY 与新精灵相遇篇”发售。







万代官方为了庆祝玩具新系列的发售，还特别组织了抽奖活动，玩家们把买来的商品包装内的专用抽奖券寄回万代公司就可以参加抽奖了。在10～12月的三个月内，每个月都会有一次这样的抽奖活动。其中二等奖的奖品为“口袋Q版原创透明文件夹”，共有200个中奖名额；一等奖的奖品为“口袋Q版大号MEGA超梦模型”，共有100个中奖名额。

周边 口袋时光系列第6弹商品即将登场

由时尚商品设计团队“Play Set Products”与口袋妖怪官方联合打造的口袋时光（Pokemon Time）系列周边即将于11月22日推出其第6弹产品。口袋时光系列周边最初是为纪念口袋系列的初代游戏《口袋妖怪 红·绿》而推出的，一经发售后，其可爱、俏皮的造型就获得了众多顾客的好评，因此每隔一段时间就会有新产品上市，到2013年年底为止累计共推出了6弹。其商品中所采用的口袋妖怪的造型也从最初的仅限于第一世代逐渐扩展到了其他各世代，例如马上就要推出的第6弹中除了有皮卡丘、杰尼龟、喷火龙等第一世代精灵的主题周边外，也有吉拉齐、拉迪亚斯、拉迪奥斯、雷库萨等第三世代精灵的主题周边。而这套周边所涉及的具体商品种类则包括绒毛玩具、A4文件夹、手机保护壳、速写本、圆珠笔、马克杯、金属储物罐等。









事件 “口袋妖怪龙王战”2014年初开幕

10月12日，口袋妖怪官方宣布将从2014年1月开始联合日本读卖新闻社和日本将棋联盟共同举办面向小学生以下玩家的“口袋妖怪龙王战”对战大赛。所谓的“龙王战”本是将棋比赛的用语，它是由读卖新闻社和日本将棋联盟所主办的日本将棋界的最高赛事，每年在对弈中获得优胜的选手就是这一年的“龙王”。此次口袋对战大赛由读卖新闻社和日本将棋联盟特别授予冠名权，在2014年的1月～3月期间，众多玩家将在游戏大赛和卡片大赛中一决胜负，夺得“龙王”的桂冠。



活动 庆祝《口袋妖怪 X·Y》发售，Niconico网站推出系列活动

日本知名视频网站Niconico为庆祝3DS游戏《口袋妖怪 X·Y》的发售，在10月12日～10月14日期间举行了“《口袋妖怪 X·Y》发售纪念祭”、“口袋妖怪动画XY第一话超试映会&直播祭”、“《口袋妖怪 X·Y》发售纪念！《口袋妖怪 起源》全4话放送祭”等多场相关的主题活动。

游戏 Takara Tomy公司举办“红色盖努塞克特杯”挑战赛

由玩具厂商Takara Tomy在日本全国各游戏店铺内所举办的“红色盖努塞克特杯”《口袋妖怪 Tretta》挑战赛从10月26日起拉开了序幕。在活动期间，凡是挑战过该赛事的玩家都可获得一枚皮卡丘主题的圆牌作为赠品，而如果能够战胜游戏中的红色盖努塞克特的话，玩家更可以得到红色盖努塞克特主题的闪光圆牌作为优胜奖品。该挑战赛的截止日期为11月4日。另外，Takara Tomy公司还在《口袋妖怪 Tretta》的官方网站上公布了该游戏将在今年年末升级为XY新版资料片的消息。



周边 口袋中心推出《X·Y》原声CD预约服务

《口袋妖怪 X·Y》的游戏原声专辑《Nintendo 3DS 口袋妖怪 X·Y 超级音乐收藏集》即将于11月13日发售，而从10月12日开始，口袋妖怪官方也在日本各地的口袋中心内推出了该CD的预约服务。在CD发售以前的预约期内，玩家们只要前往口袋妖怪中心进行订购，就可以获得一份预约特典——3张一套的原创透明书签套装。







活动 口袋妖怪俱乐部内开设“口袋妖怪训练师学院”



10月4日，口袋妖怪俱乐部为了庆祝《口袋妖怪 X·Y》的发售，同时也是为第一次接触《口袋妖怪》游戏的新手玩家们普及基础知识，特意在其官方网站内开设了名为“口袋妖怪训练师学院 俱乐部分校”的全新专栏。在这所虚拟学院内，玩家们可以选修讲解关于各种属性、道具、技能、对战知识的“讲座”，也可以参加以选择题的形式进行考核的“测验”。如果你已经通过了其中的所有课程和测试的话，那么相信对《口袋妖怪》的基础知识也就能够熟练掌握了。





活动 选购“口袋欢乐套餐”获赠棒球手套

10月18～11月18日期间，日本7-11公司旗下的Dennys和Famil两大连锁餐厅共同开展了名为“订购口袋妖怪套餐赠送超级棒球手套套装”的活动。在此期间，顾客们只要在餐厅内选购口袋主题的“口袋妖怪欢乐套餐”就可以获得赠品。



周边 ● 口袋妖怪与传统玩具结合，“口袋花札”登场 ●



花札是一种日本的传统纸牌游戏，距今已有300多年的历史。我们熟悉的任天堂在成为游戏公司以前就是一家以生产花札出名的京都老铺，而即使到现在它已经是以制作电子游戏为主要业务时，还始终保留着制造花札的流水线。因此本次由口袋妖怪公司与任天堂共同策划，推出了这款“口袋妖怪花札”，其中的每张纸牌上都绘制有口袋妖怪主题的插画，而且都采用了日本江户时代浮世绘版画的风格，流行文化与传统艺术有机地结合起来，给人以一种全新的感受。这套花札将于11月29日发售。

周边 ● “XY系列透明文件夹”第2弹商品即将发售 ●



从11月2日开始，以《口袋妖怪 X・Y》中众多新精灵为主题的全新“XY系列透明文件夹”的第2弹商品将在口袋妖怪中心内发售，新商品中所使用的精灵造型包括魔乌贼、暴君乌贼、特里米安犬、武者熊猫、双剑魂、吹粉虫、刺粉蛹、绚丽蝶等。

书籍 ● 《口袋妖怪 X・Y》官方爱好者手册发售 ●



由宝岛社发行的《口袋妖怪 X・Y》的两本官方爱好者手册《WE LOVE! Pokemon TOTE BAG》和《WE LOVE! Pokemon BLANKET》于10月31日发售。这两本手册中不但收录有增田顺一、杉森建等开发者的访谈资料，而且还有中川翔子、加藤夏希、私立惠比寿中学组合等众多艺人们畅谈自己体验口袋妖怪游戏的回忆，另外随书还分别附带有购物袋或者羊毛毯等赠品。

活动 ● 札幌和东京口袋中心举办邮戳拉力赛活动 ●





11月2日～11月4日，口袋妖怪官方将在札幌口袋中心和东京口袋中心举办了名为“与新口袋妖怪相遇！邮戳拉力赛”的活动。在两家口袋中心及其周围一带的商店区域内将设置数个邮戳网点，玩家们可以在各个网点内敲章后拿到口袋中心内兑换奖品，凡是敲到1个以上邮戳的玩家可以得到皮卡丘图案的太阳帽一顶，而敲到5个以上邮戳的玩家则可以得到原创的口袋主题垫板一块。

活动 ● 口袋中心推出新年主题周边 ●

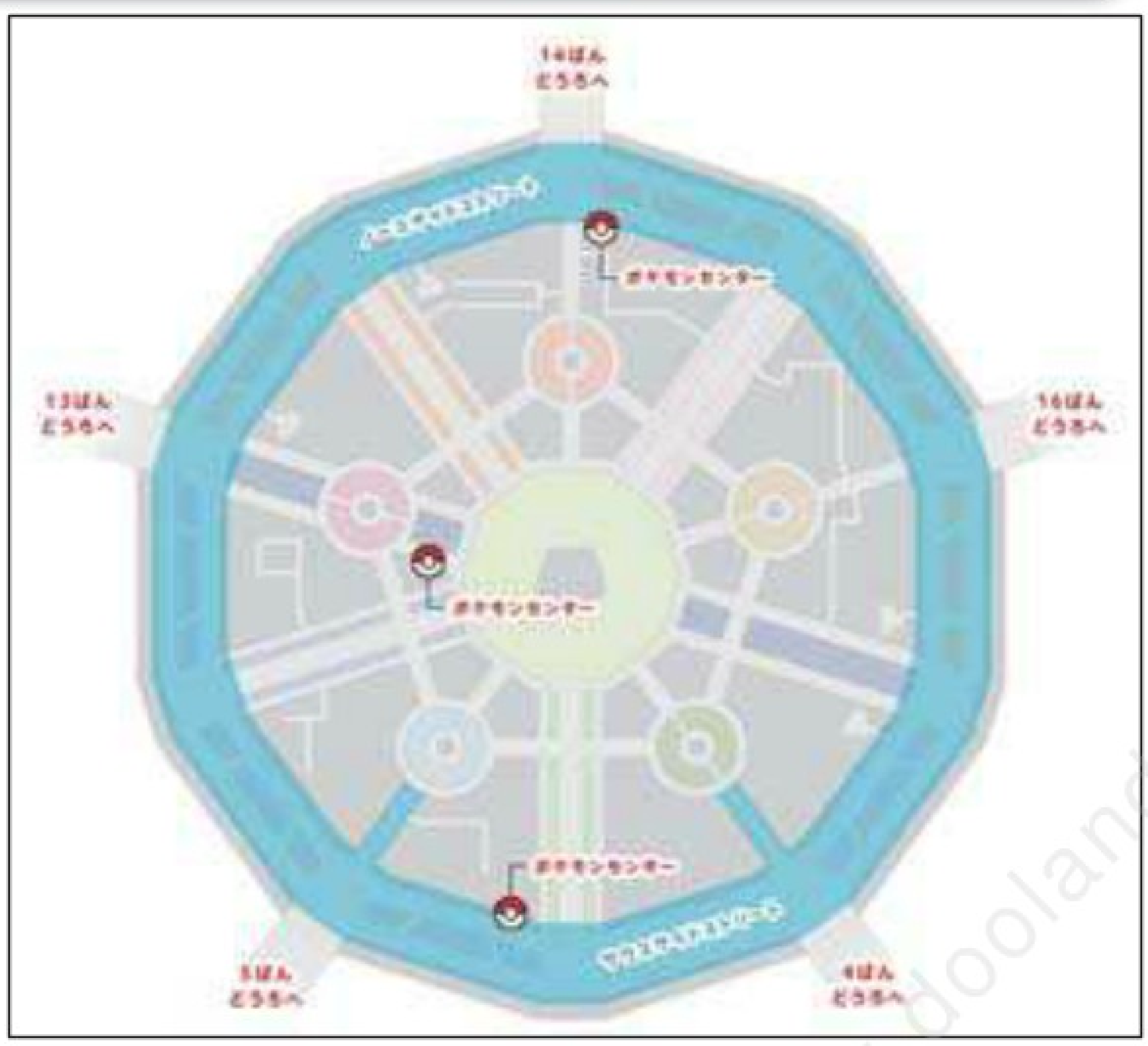






从11月9日开始，一系列“口袋妖怪新年主题周边”将在口袋妖怪中心内登场。虽然离新年还有一段时间，但是口袋妖怪中心却早就已经为买家们早早地预备了起来，无论是新年贺卡、门松还是草绳结，许多和日本过年有关的商品都可以在这里购买到口袋妖怪主题的版本。

游戏 ● 《口袋妖怪 X・Y》发生存档Bug，e商店内追加补丁 ●



10月18日，任天堂在其官方网站上发布公告，确认了此前由玩家们发现的《口袋妖怪 X・Y》中在米亚雷市部分区域内存档后再读取记录后一定概率出现无法继续游戏的问题。此后的10月25日，任天堂又再次发布公告，称已经在e商店内追加了解决这一问题的补丁，玩家现在只要进入e商店就可以下载到这一补丁来对游戏进行修复。

www.dooland.com

卡片 英文版卡片游戏《XY》发售时间公开

口袋妖怪官方宣布，“《口袋妖怪卡片游戏XY》系列”的英文版第一弹卡包将在2014年2月推出。



书籍 香港、台湾任天堂将发售《口袋妖怪 X·Y》中文攻略本



10月下旬，在香港和台湾任天堂官网上分别更新了将在今年冬天发售《口袋妖怪 X·Y》中文攻略本的消息。据悉，两地的攻略本都将由青文出版社发行，目前该出版社正在进行文本和译名翻译的工作。由于是在港台地区发售的关系，该攻略本所使用的文字都将是繁体汉字。

游戏 《口袋妖怪 X·Y》两日全球销量超400万

任天堂公司宣布，《口袋妖怪 X·Y》自10月12日发售后，仅用两天时间就达成了全球销量超过400万的成绩，成为目前3DS游戏史上最快完成百万销量记录的游戏。

游戏 “口袋妖怪银行”美版开放时间公布

用于云储存精灵的“口袋妖怪银行”此前已公布过日版将于12月25日开放的消息，10月4日，美版的开放时间也已由口袋妖怪官方确认为12月27日，美版每年所需年费为4.99美元。

事件 ● 全新口袋中心开张，全体中心LOGO大更新 ●



继口袋妖怪中心东北店之后，又一家全新的口袋妖怪中心——口袋妖怪中心东京湾店即将于11月22日在千叶县船桥市的三井购物乐园内开张，这也将成为口袋妖怪公司在日本开设的第8家口袋妖怪中心。而为了庆祝东京湾店的开张，同时也是和《口袋妖怪 X・Y》的发售相配合，口袋妖怪官方在10月上旬时公开了8家口袋中心的全新店铺LOGO，每家店铺的标志上除了雷打不动的皮卡丘之外，其他都有一只精灵更换为了《X・Y》中出场的新精灵，值得一提的是，东京湾店因为靠近海边的关系，所以LOGO上的精灵也应景地加上了一只魔乌贼。





游戏 ● 口袋新作不断，至少3款新游戏正在开发中 ●



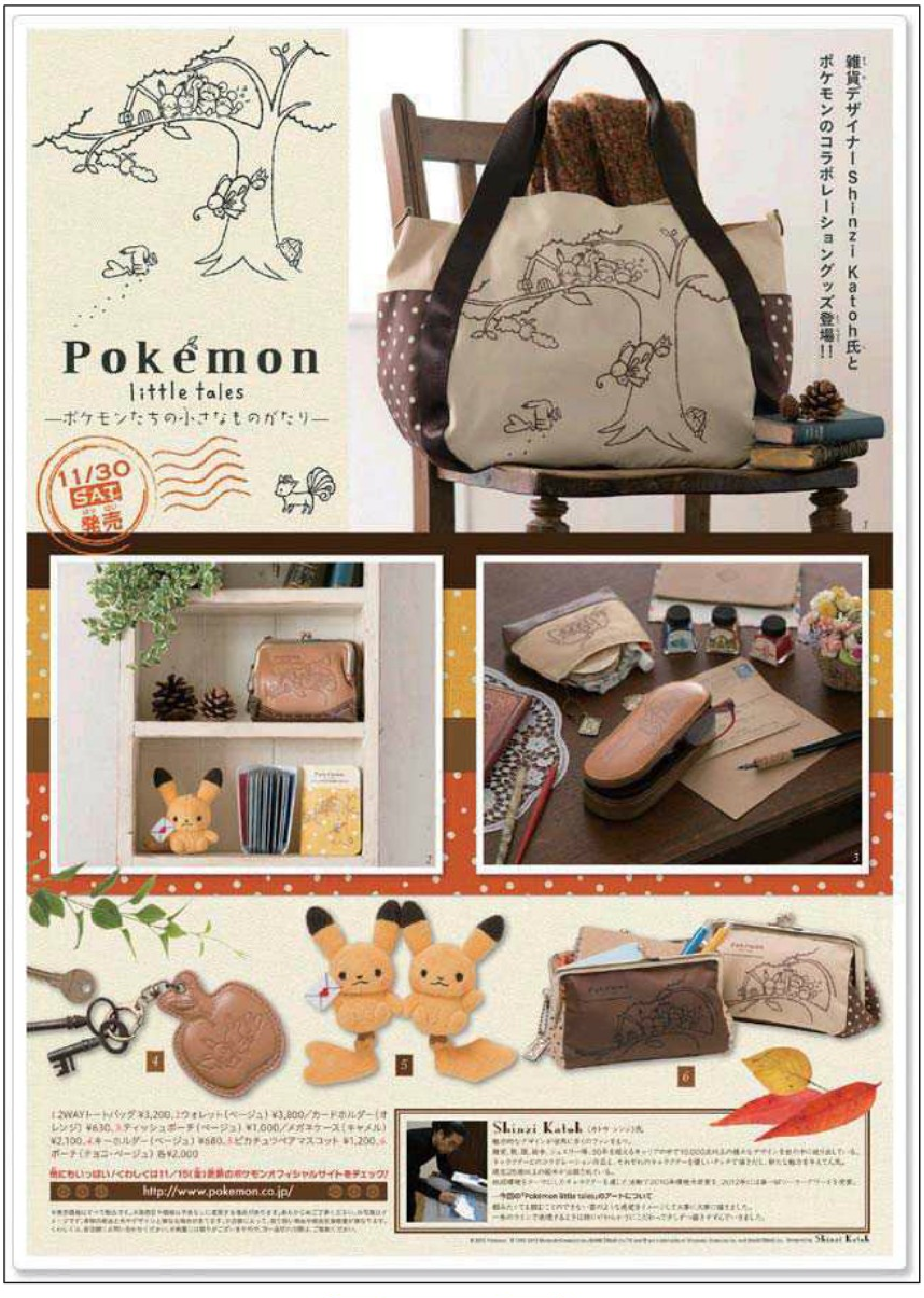


在10月28日播出的日本NHK电视台《专业人士 工作的作风》节目中，对口袋妖怪公司的社长石原恒和进行了一次采访，通过节目中所播放的内容，现在我们可以知道至少已经有三款口袋妖怪的电子游戏或桌游新作正处于开发中。这三款游戏分别是由口袋妖怪公司所开发的桌面游戏《口袋妖怪国际象棋》的《X・Y》对应版，由Genius Sonority公司所开发的《口袋妖怪方块》的3DS下载版新作，以及由Creatures公司所开发的代号为“Bakery（糕点铺）”的3DS全新作品。关于这些新游戏的详细情报，相信不久后口袋妖怪官方就会一一公开。

周边 ● 时尚设计师打造，口袋小故事系列11月上市 ●



由生活用品设计师加藤真治与口袋妖怪官方合作推出的口袋妖怪小故事（Pokemon little tales）系列周边即将于11月30日在各大口袋妖怪中心内发售。加藤真治是日本知名的产品设计师，拥有30年以上的设计工作经验，以设计充满童趣风格的箱包、服装、鞋子和其他家居用品而著称。本次由加藤真治所绘制的“Pokemon little tales”系列的主题插画讲述的是皮卡丘、玛利鼠、电松鼠、妙蛙种子、小火狐等小伙伴们在树屋上共同生活的故事，以这幅插图为中心，口袋官方将推出手提包、明信片、眼镜盒、文具袋、钥匙扣、手机挂件等各式各样的商品。





任天堂社长讯
——《口袋妖怪 X・Y》访谈

岩田：大家好，我是任天堂的岩田。之前为大家奉送了“2013.9.4《口袋妖怪》直播会”的映像。在录影时和制作人石原先生和导演增田先生就《口袋妖怪 X・Y》的全新魅力进行了探讨，并在直播会上为大家进行了介绍。由于里面包含了太多十分有趣的内容，此次的“社长讯”也将顺应这些内容作一些新的变化。本次的“社长讯”将为大家展示直播会里没有提到的内容，并通过偶尔穿插一些采访映像，以一种与往常不同的形式来为大家进行介绍。如果大家留意的话，”社长讯“这个栏目已经持续了 200 多期了，因此也想尝试一种映像与文字报道想结合的全新方式来向玩家们进行呈现了。那么就请多多指教了！（注：本访谈受形式限制，故只收录文字报道部分。）

1 “《口袋妖怪》系列”的首次全球同时发售

岩田：说起来，此次的《口袋妖怪》（以下简称《口袋》）的全球同时发售（注 1）实现了贵公司长年以来的目标，并且在整个系列游戏中也尚属首次，不知道石原先生您现在的是怎样的心情呢?

注 1：全球同时发售不包括部分地区。

石原：因为这已经是长年的目标了，实现之后还真是让人无限感慨。虽然说起来是“全球同时发售”，但我们在开发初期时说到这个都抱有的是“这根本就不可能嘛！”的心态（笑）。

岩田：最先提出这个构想的石原先生在一开始也觉得“这不可能”啊（笑）。

增田: 我一开始是觉得“这真的没问题吗”。

岩田：连增田先生您都这样想（笑）？

增田：是的。



岩田：好吧，说实话其实我当初也这么想过（笑）。

（三人一同笑了起来）

岩田：在一开始听到这个提议的时候，反而被《口袋》的负责人反问说”诶，真的要这么做么？”

石原：但是在开发的中途，制作情况也渐渐能让人安心下来，觉得这可行了。游戏需要在不同的国家适应其各自的语言习

惯，但为了全球同时发售又不能分开制作，就只能采取“7 合 1”的措施。具体来说就是将日语、英语、法语等 7 种语言全部放入同 1 个软件中，玩家们可以从中选择自己需要的语言进行游戏。在完成了此次《口袋妖怪》的制作后，真是觉得都想好好表扬一下自己了……啊不，这些工作也不是由我个人完成的（笑）。

岩田：哈哈。

石原：但是这种一边大喊“完成啦！”一边爆发的成就感真的是太令人雀跃了。

岩田：制作游戏是很辛苦，“7 合 1”的策略也有着其合理的一面吧？

石原：是的。在以前为了解决语言问题需要做 7 个版本的游戏，此次只 1 个版本就解决了。

岩田：那对此增田先生怎么看呢？在《口袋妖怪》这款游戏中采用“7 合 1”的制作方法，实际操作起来真的是很不得了吧。

增田：是啊。

岩田：在这之中最大的困难是什么呢？

增田：要说最大的困难应该还是剧本问题吧。到目前为止制作《口袋》的剧本一直都是先用日语写，将其翻译成英文后，然后再在此基础上改写成法语、德语的剧本。但此次是从日语直接翻译成不同的语言的。

岩田：确实够“直接”啊（笑）。

增田：是的（笑）。由于够“直接”，翻译工作都推进得十分迅速。

岩田：制作《口袋》的全新系列作品的话，会有许多全新的口袋妖怪登场。那么给口袋妖怪们取名也是非常繁重的工作吧？

增田：是啊，在制作团队中还有专门负责给口袋妖怪取名的，他们可是一边哭着一边在努力的呢（笑）。

岩田：（笑）。

增田：在进行大量的命名工作时，基本上就要把能想到的全部都想出来。所以想新名字真的是一件苦差事。

岩田：在“名字要体现其体态特征”的原则下，要给每一只口袋妖怪都取上合适它们自身特色的名字，而且在名字版权上也要多加注意不能侵权吧？

增田：是的，由于此次这些名字要在世界各国使用，负责人对此真的是大费心思，也因此在完成游戏后涌现出的那种成就感简直不是盖的。

岩田：给怪物们都取了好名字，还解决了名字的版权问题，（做出握拳欢呼的姿势）负责人当时恐怕就是这样的吧（笑）。

增田：是的（笑）。

2 全新重生的口袋妖怪



岩田：石原先生您怎么看待将游戏 3D 化这件事？

石原：我以前其实没有意识到 3D 化，现在真的是完全感觉到了。比如说有些我以为是边缘的地方结果不是，或者在给制作人员说："我觉得这里的胡须需要……"然后被吐槽说："这里是角！"之类的(笑)。

岩田：（笑）。

石原：说起来口袋妖怪会表现出所有的生物所具有的多样性，因此建模真的是十分麻烦。

增田：（点头深表同感）确实很麻烦。

岩田：基本所有的游戏都会有众多角色登场，其中的角色还会被分为主角、大 BOSS、中 BOSS 以及其他等等几类，然后制作人员会对他们的力量进行强弱区分，这就是所谓的游戏角色开发吧？

石原：是的。

岩田：但是像《口袋》的话，玩家们都会有自己所喜欢的口袋妖怪，因此制作人员就会被要求要给所有口袋妖怪都注入均等的能量吧？

石原：是啊，都不能偷工减料的。

岩田：那这对制作人员们来说简直就是地狱吧（笑）。

增田：嗯（笑）。但是对我们这种长年进行这项工作的人来说这也是理所当然的。

岩田：话说回来，在之前就此次游戏标题为什么会取名为"X · Y"进行了访谈。

增田：是的、

岩田：今年 1 月，在放出首次《口袋》直播会（注 2）的通知后，一直到直播会正式播出为止就有很多传言，比如"《口袋》新作的名称是《口袋妖怪 彩虹》吧？"之类的（笑）。

注 2：首次《口袋》直播会是在 2013 年 1 月 8 日播出的"2013.1.8《口袋》直播会"，在首次直面会上披露了《口袋》新作的名称为《口袋妖怪 X · Y》。

石原：是啊，确实有这么回事（笑）。

岩田：因此在发表了名称是"X · Y"后，很多人都发出了"诶？"的惊讶声，并且很多玩家也反映倒真的是完全没想到，现在回想起来感觉就像昨天的事一般。但为何要取名"X · Y"呢？

增田："X"是指"X 轴"，"Y"是指"Y 轴"。

岩田：也就是说"X"是指"横轴"，Y 是指"纵轴"吧。

增田：是的。在这世上有许多拥有不同想法的人，就好像他们都住在别的次元一样。对于一件事有从 X 轴角度来考虑的和从 Y 轴角度来考虑的人，换句话说就是纵向思考和横向思考的人，他们的想法一定是可以在那里交汇的。

岩田：就算是完全相反的两种思想，也会在某处有一致的部分。

增田：是的。就算思考方式不同，但由于都是住在同一个地球上的人类，大家都一样地吃饭睡觉过着每日重复的生活。

岩田：因此就算说着不同的语言，有着不同的文化背景，价值观也各不相同，居住环境也有差别，但一定有什么交汇重合的地方。这就是本作的主题。

增田：是的。这就是我们在制作本作的出发点，本作的世界观也是基于此构建的。

岩田：但是至今为止，"《口袋》系列"的标题都是像"红 · 绿"（注 3）这样以颜色命名的，或是像"红 · 蓝宝石"（注 4）这样用宝石来命名的。像此次突然用字母来命名，工作人员中会有诸如"这样没问题吗"的担心吗？

注 3："红 · 绿"是指《口袋》系列的第 1 作——《口袋妖怪 红 · 绿》。这款在 GB 上使用的游戏软件于 1996 年 2 月 27 日发售。

注 4："红 · 蓝宝石"是指《口袋妖怪 红宝石 · 蓝宝石》，这款在 GBA 上使用的软件于 2002 年 11 月 21 日发售。

增田：确实有人有这样的担心。

岩田：果然（笑）。

增田：因此，杉森（建）（注5）也和很多人商量了，最后得出“越简单越易懂”的结论。并且像是“X”这个字母在法国的发音与英语中的发音是略有不同的，文字的形态在世界各地都一样，但读法去而有所不同，从这点来看，我认为这也是最适合本作的名称了。

注5：杉森建是《口袋》的人设担当，负责了从《口袋》系列第1作到最新作《口袋妖怪X·Y》的角色设计。是Game Freakg株式会社的董事。

岩田：这个名称确实很适合要在全球同时发售的本作呢。



增田：是的。在本作，传说中的泽尼亚斯和伊维塔尔会登场。他们各自的剪影也是从X、Y这两个字母中获得灵感进行设计的。

岩田：那么增田先生，这也是杉森先生的要求吗？

增田：是的。

岩田：果然是这样啊。



增田：因为是两只传说中的口袋妖怪，不是通过资料就可以随便查到的。但在卡洛斯居住的人们之中，也有曾目击到传说中的口袋妖怪的人。这些目击到的人们事后会兴奋地向周围的人讲述道：“那个口袋妖怪看起来像‘X’的形状”、或是“那家伙看起来像是‘Y'的形状。我们觉得若是有这样的传言留存下来也十分有趣。

岩田：通过口口相传，传说中的口袋妖怪是真实存在的这件事也被证明了吧？

增田：是的。

岩田：那么石原先生当时对游戏名字要定为“X·Y”是怎么想的呢？

石原：对我来说这再好不过了。因为此次是在3DS这个全新平台上首次推出《口袋》系列的全新作品，这也是创造了一个与以往不同的次元。因此我认为这个题目真的是再合适不过了。

岩田：那就是一次就通过了呢？

石原：是啊（笑）。

3 全新的战斗

岩田：由于增加了全新的精灵属性，游戏内部的调整也十分幸苦吧。

增田：（深有同感的样子）确实非常辛苦……但正是增加了全新属性的口袋妖怪，整体上的平衡才得到了改善。最终口袋妖怪的育成变得更为容易，这对玩家们来说也是绝好的机会。

岩田：石原先生您怎么看呢？全新种类的口袋妖怪的登场不仅调整了游戏的平衡性，这对一直担当《口袋》卡片游戏（注6）制作人的石原先生你来说影响也很大吧？

注6：《口袋》卡片游戏是以《口袋》系列的世界为主题，由两人进行对战的卡片游戏。

石原：是啊，我们差不多为此烦恼了半年左右（笑）。

岩田：如果被玩家发现什么必胜方法的话，

那么游戏马上就会变得很无趣，为了不被推算出单纯的必胜方法，就必须对卡片游戏进行全体性的再构建。

石原： 是啊。但是在《口袋》的卡片游戏中，龙族也非常强，如果能有与之对抗的势力登场我会十分高兴的。因此，大家其实更为“终于可以久违地设计全新的玩法”这点而情绪高涨。

岩田： 啊，原来是这样……虽然说着“很辛苦很麻烦”但由于可以设计心得玩法，于是大家反而变得期待不已，并开心地在做调整啊。

石原： 是的。虽然是至今为止都有登场的口袋妖怪，但由于其将作为全新的精灵种登场，单就这一点就已经新鲜感十足了。

岩田： 那么随着此次全新属性的增加，在游戏中也添加了“空战（注7）”和“群战（注8）”这样的全新对战方式。那么对玩家来说，在游戏体验上这也和以前有很大的不同吧。



注7：空战是指飞行种等只限一部分口袋妖怪参加的空中战。可以与空中场景中的教练进行对决。

注8：群战是指一种与野生口袋妖怪之间进行的对战，以多只口袋妖怪同时为对手进行对决。如果一次就打倒多只口袋妖怪的话，也是可以让自己大幅成长的好机会。

增田： 是啊，我觉得带着“这些口袋妖怪们到底是如何生存的呢？”的想法去一窥究竟也是十分有趣的。

岩田： 本来生物都是“群体动物”，因此“群战”这种现象在自然界里其实也是十分理所当然的事。

增田： 是啊，在“群战”中虽然会突然出现五只口袋妖怪，但好好观察的话就会发现他们的不同特征，这样在捕捉时玩家们会去进行选择性的捕捉，这也是通过以前所没有的玩法所体会到的游戏乐趣。

岩田： 那在游戏中选取何种策略也是十分有趣的一点呢。

增田： 是啊。

石原： 就“空战”来说，除了飞行属性的口袋妖怪，也只有一些特性为“浮游”的口袋妖怪可以参战。因此，这种先天性的条件也是一道无法逾越的铁壁。在口袋妖怪的队伍编成上，就会产生专为“空战”准备的队伍编成方法，玩家们自己亲自尝试的话会发现这其中的乐趣。

岩田： 如果自己考虑口袋妖怪的队伍编成方法的话，就会产生“这样没问题吗”的自我怀疑。在空中战这种全新环境下，也可以成为玩家们重新考虑口袋妖怪编成的一个契机。

石原： 是的，比如喜欢鬼属性的某人，考虑着“这只鬼族妖怪恐怕不能在空中战里使用吧”，但暂且试一下的话其实是可以用的。

岩田： 啊，因为是”浮游“特性的口袋妖怪吧。

石原： 是的，这样的话这位玩家就会有”原来这只口袋妖怪可以用啊“的新发现。这也是本作中的乐趣之一。

4 口袋妖怪其实近在身边

岩田： 顺便打听一下“ポケパルレ（口袋妖怪交流）”中的“パルレ”是什么意思呢？

增田： “パルレ”在法语中是“聊天”的意思。

岩田： 因此这也包含了与口袋妖怪对话的乐趣这层意思吧。

增田：是啊。这就像之前大家所看的在“口袋妖怪交流”模式下游戏的话，就可以和口袋妖怪成为好朋友。但由于是口袋妖怪，里面也有着无表情和反应迟钝的家伙……

岩田：对啊，比如说遇到像卡比兽这种一直在睡觉的口袋妖怪的话，要怎么做才好呢？

增田：在这种情况下，就要拼命地……（做出用触感笔敲击画面的样子）就可以叫醒它了（笑）。

岩田：（笑）。

增田：口袋妖怪有着其各自的特征和性质，在本作中对于这方面的表现也有所加强……

岩田：嗯，每一只口袋妖怪都有做出不同的表现吧？

增田：是的，全部的口袋妖怪都有着各自的反应。

岩田：这真是让人吃惊啊（笑）。

增田：啊哈哈哈（笑）。

岩田：但是如果是自己喜欢的口袋妖怪的话，在制作游戏时不好好设计制作的话日后肯定会感到很遗憾的吧。

增田：是啊。并且对于自己喜欢的口袋妖怪在制作时虽然有“它应该是这样的口袋妖怪”这样的想法。但是也会同时反省每一个玩家是不是都和我有同样的想法呢。因此在制作游戏时就会带着这样的想法，并使游戏制作的成果尽量响应这种想法。

岩田：说起来《口袋》本身就是一款内容十分丰富的游戏，而“口袋妖怪交流”的内容又好像是在此基础上又新增的一款游戏般。

增田：是啊（笑）。

岩田：但说起来“口袋妖怪交流”也不是一个可以独立进行的游戏，是需要和本篇内容联系起来进行游戏的吧。

增田：是啊，比如有的人会觉得“比起对战，更想培育口袋妖怪”，在好好培育了口袋妖怪后，他们也会在战场上取得先机。

岩田：也就是说在对战方面不占优势 的人，在好好培养了口袋妖怪后，就会不知不觉在战斗中变强么？

增田：是的，刚刚也提到了，和口袋妖怪保持良好的关系的话，口袋妖怪不仅会回避对方的攻击，还会利用这个机会进行反击，也会更容易击中对方的要害。这样的话就会感受到对战的有趣之处了。



岩田：若是没有在此次的《口袋妖怪 X·Y》花费大量精力的话就不会这么顺利地制作完成吧。不知道本作会在世界范围内取得怎样的评价呢。我本人倒是十分期待。

增田：工作人员们都相当辛苦。《口袋》中既有他们个人的功劳，也是全体工作人员的劳动结晶。请大家务必期待本作。

石原：在汇集了各种各样创意的《口袋妖怪 X·Y》在 10 月 12 日顺利发售了。并且在之前也谈到了“MEGA 进化”（注 9）这个话题，这也是一个继承了“过去”并连接这“全新”的要素，希望大家届时能好好体验这个要素的乐趣。

注 9：MEGA 进化是指只能在对战过程中进行的“超越进化的进化”。通过“MEGA 进化”口袋妖怪不仅会在外形上发生很大变化，还会在能力、特性和属性上也发生变化。在战斗结束时，口袋妖怪会恢复到原先的形态。

岩田：那么今天十分感谢两位的光顾。

石原·增田：谢谢。

任天堂的玩具掌机

2DS 完全评测



文/马修

继3DS、3DS LL后，任天堂官方于10月12日、《口袋妖怪 X · Y》发售的日子，发售了3DS家族的第三款机型——2DS，这个机器无论是名字还是外形，都改得让老玩家有点瞠目结舌。但不管怎么说，存在即是道理，本辑我们来为它做个全面的评测吧！

主要参数对比

这里我们先把2DS和两个前辈通过官方参数来做一个简单的对比，像内存、CPU、图形处理器这些既难懂又没变的就跳过了，这里只选择易见的以及一些特别重要的来作下对比。

			
	2DS	3DS LL	3DS
外形尺寸（宽×高×厚）	宽144×127×20.3mm	（折叠时）156×93×22mm	（折叠时）134×74×21mm
重量	360	336	230
上屏	3.53英寸宽屏LCD/400×240/显色：约1677万	4.88英寸3D宽屏LCD/800×240（单眼400×240）/显色：约1677万	3.53英寸3D宽屏LCD/800×240（单眼400×240）/显色：约1677万
下屏	3.02英寸LCD电阻触屏/320×240//显色：约1677万	4.18英寸LCD电阻触屏/320×240//显色：约1677万	3.02英寸LCD电阻触屏/320×240//显色：约1677万
续航时间（预估）	3DS游戏：3.5～5.5小时/NDS游戏5～9小时	3DS游戏：3.5～6.5小时/NDS游戏6～10小时	3DS游戏：3～5小时/NDS游戏5～8小时
电池容量	1300mAh	1750mAh	1300mAh
触控笔	96mm塑料材质触控笔	96mm塑料材质触控笔	金属色伸缩笔，缩：71mm/伸：102mm
官方定价（美元）	129.99	199.99	169.99

外包装

2DS的外包装简洁明了，比3DS的包装小。里面包括有说明书、俱乐部卡、AR卡、电源和2DS本体，2DS本身还带有一根触控笔以及一个4GB的SD卡。



▲外包装对比，3DS LL盒子是征用乌冬的《MH4》限定版的，虽然比普通日版3DS LL的包装盒要厚但正面大小差不多。



▲包装中的全部物品。

大小和便携度

2DS公布当日便被恶搞出了斧子造型——从2DS的平板+上厚下薄的造型来说，也挺合适的。不过没有那么大，对比下参数和实机对比图，我们会发现，2DS的屏幕尺寸和3DS完全相等，面板大小则在展开后的3DS LL和3DS之间。

而即便变成平板，2DS也不像一般的平板电脑那样高端大气上档次，配合塑料外壳和红蓝配色，活脱脱的一款玩具。而且由于不用顾虑到卷轴，所以上下屏的距离也近很多。重量也在两个前辈之间。下面用图片来把2DS和3DS LL、3DS对比下，会发现，2DS其实也是一款便携性还不错的掌机。



▲和两个前辈叠摞一起的2DS的左侧特写。



▲2DS与3DS、3DS LL展开后的侧面对比。

按键和手感

滑杆、十字键和游戏按键

2DS之所以在屏幕和3DS同样大的情况下比3DS宽，是因为2DS的按键在上屏两侧而3DS按键是在较窄的下屏两侧，之所以这么设计是要照顾到手小的玩家使用L/R键。当然，上屏两侧的按键布局还是需要习惯的。大概是平板设计出于装包的考虑吧，2DS的滑杆高度比3DS和3DS LL要低不少。

2DS的十字键虽然采用了传统的手感更佳的胶皮按键，但却比GBA等标志性的老牌胶皮按键要软很多，应该是为了照顾小玩家？而A、B、X、Y这四键的手感则更贴近于3DS LL。L/R两键则比3DS和3DS LL的都大，按压位置位于两侧圆弧，对于我等手大的成人直接用靠近掌心的食指指肚来按，手感就不恭维了，没猜错的话应该也是面向手小的小玩家吧。





▲这张对比图可以看出，2DS的滑杆比其他两个都要低，高出机身平面的部分甚至不如十字键。

功能键

HOME键依旧在下方居中，为了避免错按，2DS的HOME键与机身基本持平，但完全不影响使用。START和SELECT两键则回归了NDSi时候的设定，移到了B键下面，由于下屏两侧空间充裕，因此这两个按键也与B键保持了足够的距离，但彼此之间距离还是很近，这样设定是方便两键同时按下的操作。

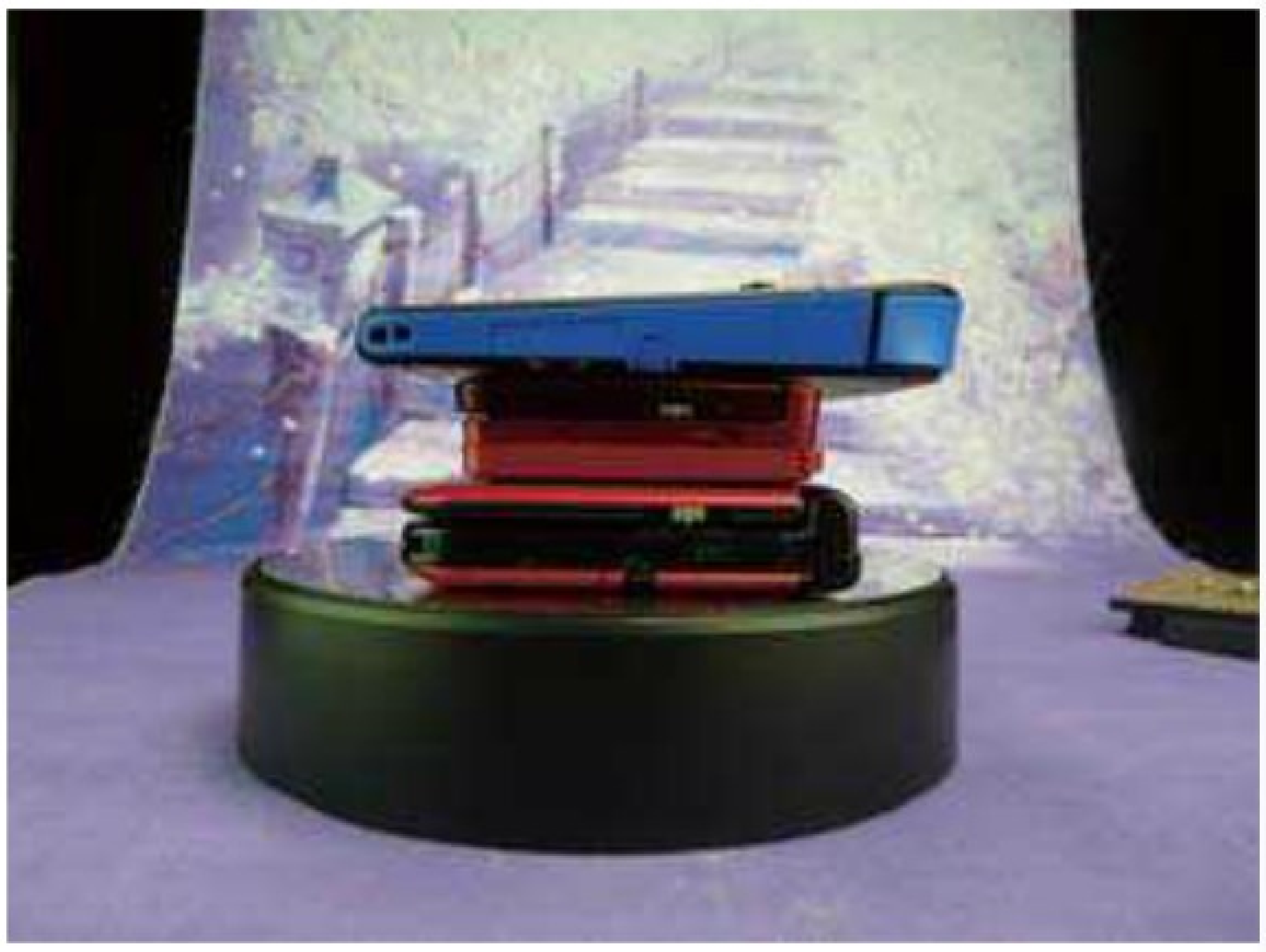
开关键则还是老地方，比3DS LL的开关键高度还要低，几乎是凹陷于机身平面之下，但和HOME键一样，实际使用时完全不会因此影响到操作。



▲2DS的功能键布局变化主要体现在取消了功能键板而采用分散设计。

常规滑钮

2DS的声音滑钮和两个前辈一样都在机身左侧。右侧相比3DS和3DS LL则少了两个滑钮，除了和裸眼3D功能一起取消的3D滑钮外，还取消了无线通信开关。2DS的无线通信开关操作要在系统内完成，方法为系统界面点击下屏左上的小太阳，下边的选项即是无线功能的开关设定——而3DS和3DS LL原本的省电模式开关则被取消了。



▲比起右侧拥有两个滑钮的两个前辈，2DS的右侧什么滑钮都没有。



▲2DS的无线通信的开关在系统界面操作完成。

休眠开关

由于2DS没有3DS和3DS LL的折叠设定，相应的折叠休眠功能也随之不存在了，因此在机身下方，2DS多个有SLEEP字样标注的休眠开关，将卡扣拨到右侧，2DS便进入了休眠状态。



▼2DS下方右侧多了一个休眠开关。

插口、端口和插槽

这三点2DS和3DS、3DS LL无异，插口为触控笔插口，3DS/2DS卡带插槽和SD卡插槽，端口则包括充电插口和标准耳机插口，支持游戏、使用电源都和两个前辈完全通用。其中触控笔插口与SD卡插口都和3DS LL相同，都是在机身右侧。

►3DS LL与2DS的SD插槽盖子有些许的不同，3DS LL和3DS的SD卡盖打开后有皮带相连且可伸出一小段长度；2DS则直接为翻盖式设计。





指示灯

2DS有四个指示灯：电源指示灯、充电指示灯、无线开关指示灯和通信提示灯。原本设置在3DS中轴右侧的提示灯在2DS上位于X键上方，在主机无线通信开启并处于休眠的情况下，当好友上线、邂逅通信、无意识通信等情况发生时以不同颜色来提示。而电源指示灯在电力较少时会由蓝变红，电量微弱时则会和其他灯一起闪烁提示。

◄四灯全亮的2DS。

屏幕

屏幕的变化首先就是取消了3D，虽然对于《超级马里奥3D大陆》和《飞行胜地》这些将3D视觉完全应用于游戏中距离判断的游戏来说有影响，但大多数只是没有了3D立体视觉效果。而对于屏幕本身来说，尽管材质没变，但不等于屏幕就没有对比效果，下面来看评测。

色温

►三部机器的系统白屏界面对比，除了初代3DS有些偏冷色调，3DS LL和2DS的色温都为正常。



www.dooland.com

来自已有的拆机报告称，2DS的两块屏幕实际上是一整块屏幕用外壳遮挡而成。时间关系没拆机，但一整块屏幕的最大好处是上下屏之间的色温差问题可以完全杜绝。而通过前页色闻对比图可以看出，2DS的色温处于中等。

颜色显示



▲三部主机的Mii广场对比，对比可以发现：上方的3DS LL的色彩最佳，下方的初版3DS则屏幕略偏冷色而发蓝，中间的2DS色调正常但饱和度照比两个前辈都差些。



▲《大金刚王国3D》的地图画面对比，上为3DS，下为2DS。



▲下屏对比，虽说上边的3DS色调偏蓝，但红色显示上还是比下边的2DS颜色深。



▲游戏中画面对比，这次给两部机器换了位置，以避免拍摄时对焦点不同造成的反光影响屏幕拍摄，但下边的3DS还是明显比上边的2DS显示的颜色鲜艳。

响应时间和残影



▲2DS和两个前辈在做响应时间测试，不过结果也只能参考。

用来测试显示器的lagom网站用3DS系列的浏览器也可以成功登陆，。但由于3DS本身分辨率关系使得测试响应时间的图片闪动并不准确，导致无法成功测试具体数值，大约在7毫秒吧。

当然，数据就是个参考，何况响

当然，数据就是个参考，何况响应时间这个本身就对照参测出来的。而右边测试的动态图是测试残影专用。更重要的是我们在游戏中的体验，2DS的表现和3DS、3DS LL一样，大多数时候不会感觉到残影，但在高速移动的画面中留意盯着背景，还是会有残影感。不过我们玩游戏更多时候注意力是集中在主角和主要角色身上，所以很少会感受到残影。



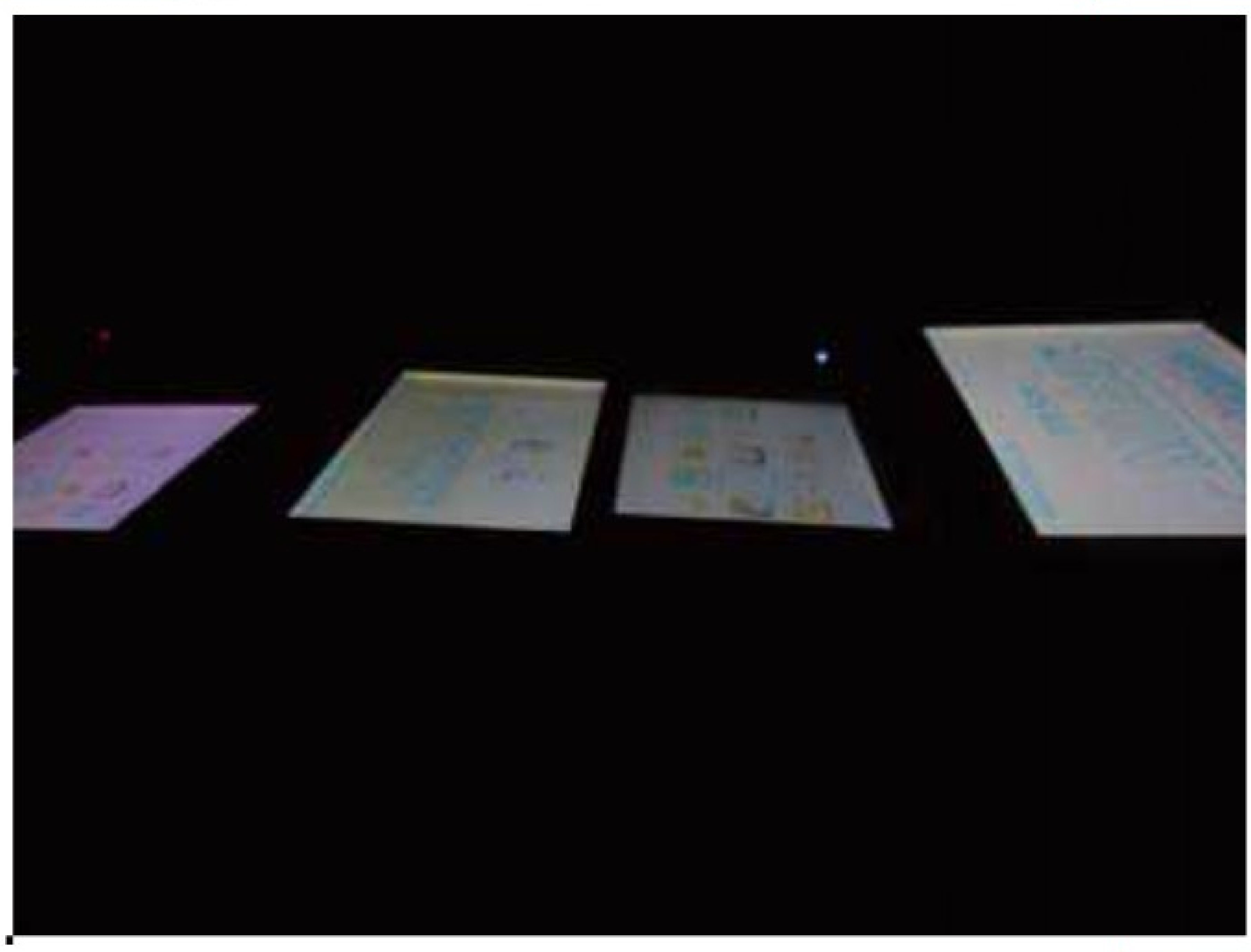
▲3DS LL、2DS、3DS放在一起测残影，三部机器的残影和响应时间基本相同。

防反光和可视角度

这里用来测试对比2DS的防反光和可视角度了，这部分我们同样将2DS和3DS LL、初代3DS放在一起对比。



▲下午4点放在窗台上的对比图，从上到下依旧是3DS LL、2DS、3DS，左侧为靠窗户的一侧，可以看出，在防反光上，2DS依旧介于两台主机之间。



▲可视角度测试，左边是3DS的下屏，中间的两块是2DS的，右边的大屏幕是3DS LL的，虽然都能看出屏幕上的内容，但3DS LL的表现明显最好，而这个角度我们会发现2DS的屏幕本体距离屏幕表层是有一定距离的。这个设定同样是出于面向低领儿童的设定，一定程度上降低了外屏被损坏时伤及屏幕本体的概率。



◀角度再次下偏，3DS LL还能看出个大概的画面，而2DS上已经彻底看不见了，屏幕和屏幕表层间的距离对此有一定影响。

续航时间

笔者的2DS的续航测试方法为充满电后，开机进入《大金刚王国3D》的游戏内画面，画面上有动态背景和怪物，同时开启无线通信，最高亮度，声音开到最大，在4小时46分钟后断电关机，为官方预估时间的中间值，可以说和官方数据吻合。总体来说，2DS在续航时间上同样是强于3DS而逊于3DS LL。

e商店

用2DS登录e商店，由于这部评测的是美版机，所以联网后便直接进入美国任天堂的e商店，出乎意料的是东西意外地少；而用编辑部的普通美版3DS同样登录e商店，会发现里面有很多软件和游戏，还有电子商品也卖得很火。难道是面对用户群体的关系而要重置?



►登录e商店后，同为美版的3DS（左）和2DS（右）显示的内容并不相同。

其他变更

2DS除了以上变化还有不少一句话就可说明的细节，这里就放在一起说了。

先是触控笔，2DS的触控笔和3DS LL的一样为塑料材质的普通长笔，而非初版3DS的银色伸缩笔。

然后是扬声器，2DS的扬声器为单侧9孔，呈正方排列在机器左上，音量上介于3DS和3DS LL之间。不过使用耳机的话，三者的音量其实差不多，可见不戴耳机时的音量大小差异还是体现在扬声器上。

2DS的麦克风孔的位置也发生了变化，由两个前辈的功能键板左前移位置到了机身左下方。

最后不得不提的是售价，通过官方参考对比我们会发现，2DS比3DS还要便宜。



对比总结

经过一番对比我们发现，2DS在外形、取消3D屏幕这些自己的特色外。在按键手感上还算可以，如果之前一直玩前两版本3DS很可能会感觉2DS的十字键胶皮按键发软，但适应后会发现其手感也不错。屏幕色温上，2DS采用的标准应该和3DS LL相同，即色温上追求中间而避免偏暖或偏冷，但2DS的画面饱和度却明显不如两个前辈，然而综合防反光、色温等问题，2DS的屏幕表现仍要优于最初版的3DS。

2DS的市场明确针对于低龄玩家，所以以玩具造型就是来让小孩子眼前一亮的，而平板结构、屏幕的外屏和屏幕本体间的几毫米距离也能避免出现被热情的孩子们轻易破坏掉。价格更是2DS的一个优势，比3DS LL足足便宜70美元。不过还是提醒一下对该机器的外形和价格感兴趣的玩家：2DS目前只推出了美版和欧版。当然，如果真的给小孩子玩，那么美版、欧版的那些轻松有趣的第一方游戏也是足够的，而本身对3D视觉就没感觉而又很好奇2DS的玩家，也可以考虑这款掌机。



首藤刚志谈《口袋妖怪》

文 / 首藤刚志 译 / 库玛

第 7 回 "《口袋妖怪》系列"策划

截止到第一次举行剧情走向的讨论会为止，编剧们已经基于动画版《口袋妖怪》（以下简称《口袋》）写了前 8 话。剧本的内容虽然基本上都是按照游戏流程来写的，但其实也只是包含游戏中主人公经过的场所、遇见的全新口袋妖怪的特征（也就是说《口袋》游戏里每只口袋妖怪的战斗能力）和游戏中登场的人物设定这些内容。在游戏中，与不同玩家的口袋妖怪进行对战，胜利的话就可以将其变为自己的口袋妖怪。但在动画中如何描写一只口袋妖怪或是客串登场人物如何与小智、小霞以及皮卡丘他们相遇，就需要编剧们好好考虑了。



▲《口袋》是由日本 Game Freak 公司的代表田尻智于 1995 年开发的，因此男主角取田尻智之名叫做小智。

这也是《口袋》动画与其他以漫画或者小说而改编的动画所不同的地方。

依据漫画或小说改编的动画，对于登场人物或者口袋妖怪的性格都会有详细的描写，甚至还会有相关的专门章节或者剧集来进行介绍，但游戏却与此正好相反。不知道《口袋》动画团队里的编剧们会创作出怎样的故事章节，因此对于他们的剧本构想我个人十分期待。并且无论他们提出怎样的构想，在写剧本前也必须得到导演的许可，这点和我的做法不同。在以前从提出构想一直到剧本定稿为止，我个人都尽可能提出自己的意见，并且除非是万不得已的情况下，才会修改其他编剧写的剧本，但《口袋》动画的做法却完全不同。在以前我参与策划过的作品中，我会在后期录音时监场，与导演和音响导演商量后更改部分台词，或是在录音时突然想做一个预告片，然后在给预告片配音时才赶着写出一些台词。在我做《偶像天使阳子》的系列策划时，由于生病住院无法去录音现场监场，在当时我也是通过电话向导演直接传达预告片的内容的。身为系列策划，在录音时需要提供台词，并且由于老是在录音时才勉勉强强赶上台词的提出，因此觉得预告也是作品的一部分了。不过像我这样将系列策划的工作延长到录音部分，也只是我个人的行事风格而已。就算动画某话的定稿出来了，到录音为止我都会一直考量里面所写的台词。就连别人担当系列策划，只要是由我本人写的剧本，我也会权衡台词到配音为止，并去配音现场监场，在有必要的情况下会与工作人员或者声优等商量更改台词。在我本人担当系列策划的情况下，就算是别人写的剧本我也觉得自己有着把

关剧本到最后一刻的义务。因此明明是别人写的剧本，但却出现了颇具我个人风格的台词，在预告片里还会出现一点也不符合预告片风格的台词，有时还会有人说："由首藤担当系列策划的动画的预告片比本篇还有意思"这样游离在夸奖与讽刺边缘的话。


▲宫本茂在《口袋》的制作中给出了不少颇具创意的建议。因此其中一名配角取宫本茂之名叫做小茂。

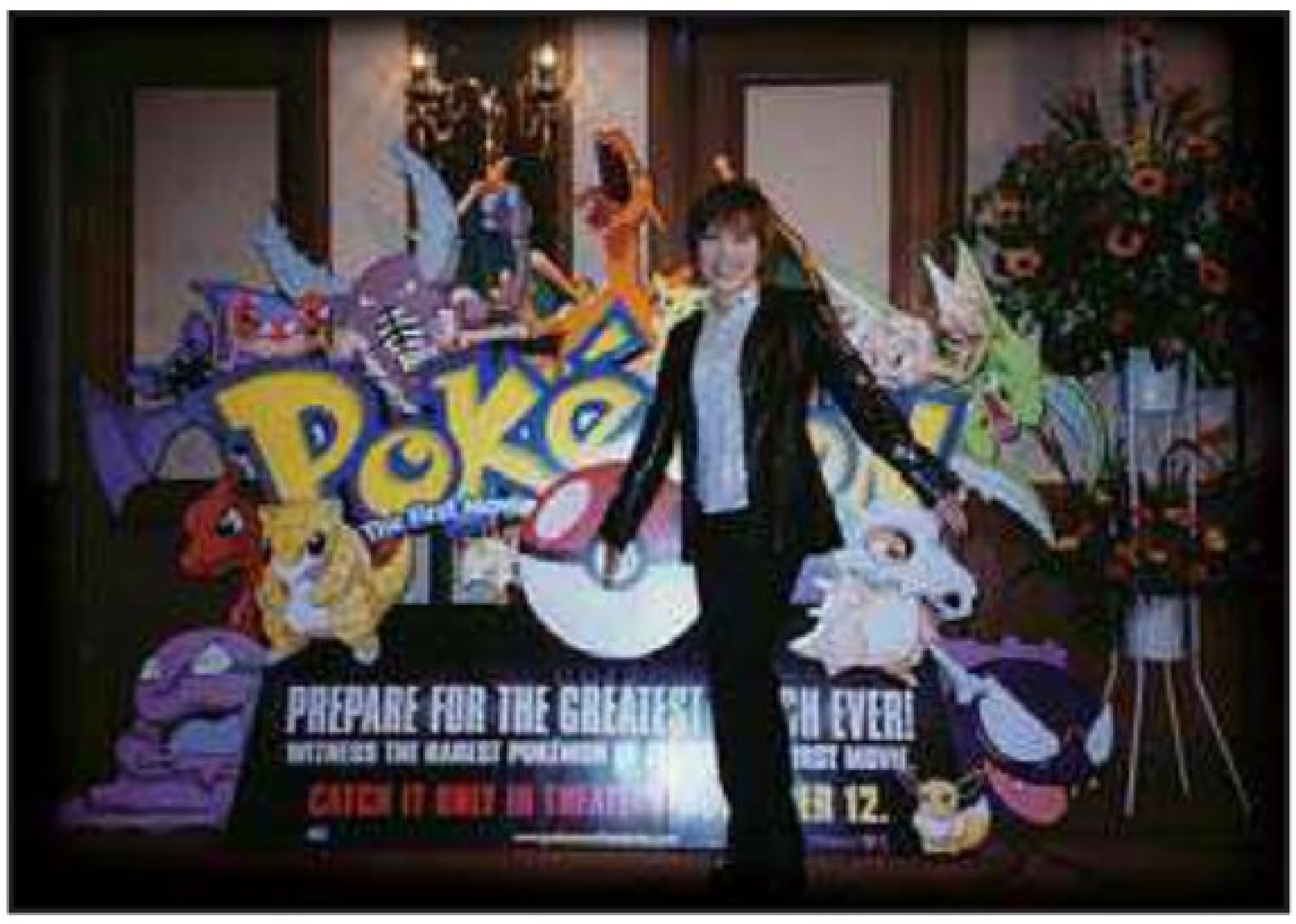
但是《口袋》就从未在录音现场改过台词。更没有做过预告片。但即便如此，还是有很多人说从《口袋》的动画中能感受到我的风格，恐怕这是因为火箭队的存在吧。火箭队有着各自的性格设定，并且火箭队与小智他们对战时的开场白也是我亲自写的。再加上他们每回都登场，恐怕观众们也是从这种频繁的出场感受到我的个人风格的吧。事实上，在每一话的构想提出上也没有对剧本提出多少修改意见。在《口袋》动画的制作中，我只是出席剧本碰头会、在录音时并未亲自出场而只进行监场，可以说是一个空有名头的系列策划而已。由于头两话的制作做了很多基本琐碎的事，所以就连我自己都有点惊讶以至于在剧情走向讨论的碰头会上都没做什么发言。而制作人和导演则在会上不停地对剧本提出各种各样的修改意见。由于当时室内禁烟，我就只能怨念地看着点着烟在会议中进进出出的编剧们，然后听着修改意见不停点头。

我没有在会议上和录音现场发表意见的一个理由就是定稿了的《口袋》剧本是在基于制作人和导演的同意下完成的，既没有我的意见插入的余地，并且由于剧本的定稿已经分发给了工作人员，基于此创作的动画分镜也没有与剧本有什么太大的偏离，也因此根据分镜编写的录音剧本台词也没有做任何修改，录音时使用的影像也和分镜基本保持一致。

如果我在剧本里加上即兴台词的话，读过定稿剧本的人，特别是在动画版《口袋》上有着决定性发言权的那位制作人肯定无法坐视不管吧。这位制作人不知从何时开始就被人称为"御前"，此人会出席的会议也会被尊称为"御前会议"。事实上只要他权威的一句话，就连已被其他制作人和工作人员敲定的剧本也会被完全推翻。当然，像制作人、工作人员、包括我这么弱小的人是肯定不会去反抗他提出的那些所谓的有利于动画版《口袋》的意见的。

总的来说动画版《口袋》是在一个十分完善的体系下制作的，为了让不在场的相关工作人员也能反应意见，于是也采取了1周固定一天举行剧本会议的措施。并且从剧本构想的碰头会到定稿平均都会经过3稿的修订，也就是约需花费1个月的时间。但是这样的话，就会让在修改上花时间的编剧十分为难。不用说剧本的完成肯定不等同于动画的制作完成，到成片配音为止，分镜、作画、其他等各种各样的工作都需要根据计划表来展开，因此1集动画的剧本是不可以

花费1个多月的时间的。也是基于这点，在制作人和导演之间就需要被称为动画专家的肩负策划全系列动画构成重任的编剧登场了。我个人觉得动画编剧是应该由担负全局大任的负责人——也就是系列策划人来把关挑选。但是能担当此大任的专业人士需要完全遵照时间计划表推进《口袋》的剧本创作工作，但这又与我平日的行事风格相去甚远。对我来说，将那些专业编剧聚集在一起赶制剧本的话，就会有无法创作出打破传统进行创作的先入为主的观念。我所担当系列策划的作品是不需要编剧们赶写剧本的，无论是剧本质量低劣还是结果失败，我都希望它首先是一个别具一格的剧本。



▲松本梨香，日本女性歌手、声优和舞台剧演员。代表作品有《宠物小精灵》小智。单曲《めざせポケモンマスター》（目标是口袋妖怪大师）顺着口袋妖怪的热潮创造了发售185万张的纪录。

但是，《口袋》是不同的。

《口袋》的剧本首先是必须满足相关人士和观众的剧本。如果是被制作人和导演选中的，能完全遵照时间表来写作的编剧，我肯定就无法对他们挑刺。照这样的行事风格，《口袋》的剧本就和平日里那些质量尚可的剧本没什么差别了，但事实上在开碰头会时，会有制作人和导演提出充满野心的、极富冒险主义的提案。负责《口袋》的工作人员们也肯定不希望将其塑造成一部平庸的作品，他们肯定想将《口袋》与其他动画作品区分开来。但当初并没有带着失败的觉悟，勇于挑战创新剧本的人。面对既成的动画，平心气和地商讨细节的才称得上是专业。写出独特创新的剧本的人，其工作出现失败的几率也很大，这样的工作失误可能不仅会发生在制作《口袋》时，在创作其他动画的剧本时也有可能发生。这样的话别人在拜托他们写剧本时就会犹豫要不要请他们这种工作失败风险较高的人。于是这样的人渐渐地就会没有工作，最终消失在动画界。我认为既能按照时间表完成工作，又能满足制作人和导演的要求写出别具一格剧本的人基本就不存在。

无论如何，《口袋》的剧本虽然是按照时间表制作出来的有着一定模式的动画，但还是一部结合了很多人意见的具有上流水准的作品。总的来说，《口袋》的剧本确实也是聚集了写作动画剧本的专业人士所创作的充满诚意的作品。并且从录音时的动画影像也可以看出剧本完成后其他制作部门也在竭力完成工作。从写剧本一直到动画制作完成，制作人、导演以及参与演出的人们所经历的辛苦和他们的努力我想都是可以从动画中感受到的。

整部动画的制作真的是十分严谨的。去年，在参与其他动画的系列策划时，就发现与《口袋》相比，两者的制作体系差别就十分明显。那部动画既没有分镜，定稿后的剧本和完成版动画有所不同也是司空见惯。但我确实也不太清楚哪种制作体系比较普遍，只是在经历了《口袋》的制作体系后觉得反差较大而已。

现在想起来，《口袋》真的是一部在制作过程的方方面面都特别注意的作品。没有写预告片台词的原因，是因为像《口袋》这种不得不经过各方面相关人士的同意一边制作的片子，就算就算我的行事风格再独特，也不想写一个即兴的不像预告的预告片来刺激动画制作的高层，特别是刺激那位被称为“御前”的制作人。本来这位“御前”就已经会在会上对我写的剧本公开批判了，

如果写了风格微妙的预告片剧本的话，说不定还会增长他对动画本身剧本的反感，因此我必须尽量避免这点。我所写的预告有点像是我担当系列策划的一种特色，本来导演都认为让我写预告片剧本是再正常不过的事，结果听到我婉拒的回答后他可能也会觉得很不可思议吧。

我个人并不是对《口袋》的制作没有干劲，而是因为和动画制作的高层意见不合而已。因此也有人建议我说："写一个随大流的预告片不就好了吗"，但我确实办不到。对我这种长年在录音现场监场，通过声优们的表演汲取灵感来即兴创作预告片剧本的人来说，实在不好意思写出"请期待下回"这种正儿八经的预告。当我意识到这点时，我自己也有点惊讶。就我自身来讲，我是那种就算是非写不可的工作，但若是没有旺盛的写作欲望就写不出来的人。我觉得若是所写的预告片没有我本人的风格那就没有写的必要，换句话说就是我认为作为以写作为生的专业人士，没有自我风格的作品也是十分不够格的。

在之前与其他编剧的碰头会上我基本没怎么发言，本来作为系列策划的我需要在会上或者私下给每个编剧打电话商讨剧情的，但这次我并没有这么做。因为会上收集到的点子都是由动画业界的专业编剧们提供，所以都十分优秀，并且我在《口袋》的前两话中提出的世界观也被巧妙地包含了进去。《口袋》动画的制作过程虽然十分平淡，但相关人士都觉得其在日后必会成为大热之作。

将游戏进行动漫改编虽然貌似很难，但动画的世界观、主人公的目的和火箭队这样奇怪的敌人被设定好后，剩下的就只需要从游戏中找寻灵感了，而且游戏中独特的素材十分丰富，随便挑选一个就可以制作成一集剧情。若是必定会大红的动画，我个人觉得在里面穿插一些突破常规的实验性构想比较好，但在这些专业编剧所想出的点子里，让他们硬加入一些奇怪的想法肯定对他们来说也是很失礼的。但对于同一个素材，我是会一直想将其创作出其他类型的剧本。这是为了能在剧本成稿失败时有个备选方案，说起来这也算是系列策划的习惯吧。《口袋》团队中的编剧成员们没有写过一个失败的剧本，这些备选方案就被用在了小说版的《口袋》中，并在内容上和动画有所区分。并且我在会议发言上有所顾虑的另一个原因是，某个制作人在最开始写《口袋》剧本的时候就告诫我："我认为动画的中心是导演，所以就拜托你了。"也就是说，我需要按照导演的指示来进行系列策划。貌似在此人的心目中留有若是我担任系列策划人的话，会无视导演的意见任意妄为的印象。确实像我这样会监场录音的编剧非常少，并且给 BGM 作曲家的曲目单上提意见的系列策划恐怕也没几个。但是我认为我所提意见的那首曲目除了对剧本系列构成来说是十分必要的音乐，并且编剧也有着亲自把关 BGM 的义务，毕竟 BGM 可是影响着整部动画的氛围。

我所参与的动画系列构成案例，有较少一部分是根据原作改编的。很多作品虽然有原作借鉴，但是不作较大改动的话也无法制作出动画，因此就必须把作品的制作意图向导演和制作人进行说明。这乍看之下有点侵害导演职权的嫌疑，但是由于制作动画并不是一个人的事情，我也只能在系列策划或者编剧的职责范围里开展工作。说实话无论作品制作是以导演还是制作人为中心，只要做出来的作品有意思就行了。人各自有适合自己的工作，像动画总导演那种要统率各种各样动画制作相关人员的工作，依我的能力肯定是办不到的。

但是，我写的剧本确实都带有鲜明的个人风格。也可能是因为这点，那位制作人才会觉得我取代导演成为了作品制作的中心人物。

原本我来担当《口袋》的系列构成是由导演邀请的，多少带有点帮导演分担工作的性质。因此比起惹人注目还是低调点为好。成为《口袋》动画制作的中心人物也完全不是我的本意，因此在剧本碰头会上才会努力尽量顺应导演的意见。虽说如此，但在发言欲望强烈的时候也经常差点将意见脱口而出。为了尽量不随便发表意见，我经常就只能选择保持沉默不作过多回应。

我现在都还记得在《口袋》动画的前两话完成的时候，导演在神保町的地铁站台上跟我说："果然找首藤你来当系列策划太好了"。听到这句话后感觉自己负责的工作就好像已经完成了三分之一的样子。

并且编剧们能顺利完成剧本写作也要



▲就是在这个神保町的站台，导演的一席话让首藤刚志颇为如释重负。

多亏每次碰头会上的一位非常热心的制作人。此人是《口袋》动画制作的高层，并也是联系《口袋》周边玩具公司的纽带型人物。这位制作人会把已经完成的剧本编成目录，并将每集动画中登场的口袋妖怪制作成表格带来碰头会上，再针对每一话的内容提出各种各样的意见，可见此人一定是十分喜欢《口袋》的吧。这位制作人帮我做了很多系列策划方面的事，我十分感谢有他的帮助并在很多事上也比较依赖他。虽说是题外话，这位制作人在每年中元节时也还会把《口袋》的周边产品装成箱送来我家。





▲只要有小智、皮卡丘和火箭队，《口袋》动画的最终篇章就能掀起高潮。

在一个月中就有4本剧本定稿了，这都多亏了这个有实力的编剧团队。也因此我身为系列策划却无事可做，就只是出席一下会议并偶尔说说自己对剧本的感想而已。而我在会议上一直深思的就是在这1年半后的事情，具体来说就是1年半后如何将动画版《口袋》的结局推向高潮。在最终的剧本碰头会上，我为最终篇章准备了4个剧本。无论《口袋》何时结束，只要有这4个剧本，就算是为了掀起最后十分令人感动的高潮最好了准备。无论《口袋》的动画是在这1年半里或是连续制作10年以上，只要有小智、皮卡丘和火箭队，这些最终篇章的剧本就可以使用。《口袋》的动画电影已经制作了10多部了，我觉得但到现在为止《口袋》的工作人员里应该还没有人想出和我所写的最终篇章类似的剧本。在与动画版《口袋》的编剧们都谈过一轮后，就基本掌握了他们的大致作风。像我这种只出席碰头会，之后什么事也不做的动画《口袋》系列策划也终于发现自己应该做的事了。

也就是在那个时候，《口袋》的相关人员们聚集在了一起，举行了庆祝动画开播的派对。

未完待续

昨日的我

与其说是近况报告不如说是传授“谁都可以成为编剧”的诀窍。



本次也让我们继续来探讨“独创”的话题吧。

上个月，和才从小学毕业的女儿去了迪斯尼，由于当时是放春假，每个主题馆都要排近2个小时的长队，虽然很倒霉，但在最后女儿说有个无论如何都想看的主题馆，于是我们又在“维尼熊主题馆”排了整整2个小时。

在这个主题馆中游玩的话需要乘坐一台古怪的车，整个游览过程只用10到15分钟左右瞬间就结束了。说老实话像我这样的大叔光是排队就已经让我腿脚麻木、疲惫不堪了。但关键的来了，女儿在看了“维尼熊主题馆”后表现得颇为不满。她说这个主题馆和学校里的1个朋友说的不一样，因为最后明明应该有过山车的，但却完全没有看到。

确实，这么惊险刺激的游乐设施还真是哪里都没有。

“难道是骗人的吗？”女儿嘟囔道。

“不是，那个孩子去的时候应该是有的，一定是设施发生了故障今天才无法使用的。”我这样回答道。

“原来是这样。”虽然女儿还是有些许不能释怀，但还是点了点头。

但事实上女儿的那个朋友在去迪斯尼时可能也没有过山车吧，但我不想告诉女儿那孩子是在对她撒谎，反而想告诉她其实这孩子是非常有创新性的。在让排了2个小时的队后，仅仅游玩了10到15分钟实际上是索然无味的，虽然直言整个过程十分无聊是一件简单的事，但这也意味着那2个小时的等待就变得毫无意义。因此，那个孩子为了弥补漫长的等待时间就自己架空创造了一个“维尼熊主题馆”——希望馆内有一个过山车于是就将其想象得如同现实里真实存在那样。渐渐的这个孩子随心架空的“维尼熊主题馆”就“成真”了，我女儿口中的”维尼熊主题馆“其实就是那孩子的独创。



具体来说就是在看到什么或者读到什么时，就尽量将其转变为自己的东西并转述给他人、或者试着通过写作等方式将其表达出来。

如果这个孩子在成为了大人后还保留了这一习惯的话，就会在进行表达时有着其自身的独特创新性。

同样的，如果你对于任何东西都有自己的感受方式，并抱着要将其与原来的事物区分开来的想法，试着通过自己的方法把它表达出来。这就并不是在撒谎骗人而是在表现你的独创性。

在表达的时候，不要怕自己是在说假话，我一再强调，说到底这都是在表现着你自己。




POKEMEW
青之救助队:卦序辞
tarot the oracle
JUDGEMENT
THE MOON
作者:猫伊
审编:岚、星河





前情提要:由于出院后的卢卡里奥并没有立刻归队,而是选择了暂时隐退,因此现在还是由我担任代理队长。接到雪拉比委托的追捕任务后,我正带着两名队友在俗称“黑街”的布莱克城进行探查,祝我好运吧!



在《空之探险队》里，圈圈熊酒吧两个吧台中央平时是用木头封起来的，只有中大奖时才会蹦出一群由莲蓬怪带领的精灵跳草裙舞祝贺玩家，于是我这里就设定成了一个专门用来表演的舞台（PS:不过漫画里该场所与游戏中剧情并不完全一致，希望大家不要混淆）。



在神国，民间举办的格斗竞技同斗殴冲突一样是被严令禁止的，只能参加官方举办的PBO比赛、并且严格遵守其中规则（例如催眠条款），以尽可能保证公平和降低伤亡。咱们波导队队长卢卡里奥就曾经赢得过冠军。



猫景伊的吐槽:说什么地下格斗危险多,其实神府就是不想让我们平头老百姓变得太厉害吧!所谓的官方比赛一年一次规则,时不时还爆出黑幕,为了所谓的反转,战斗流程都事先安排好了,搞得有些熊孩子还以为电克地呢!





猫景伊的吐槽(接上):连那些当官的自己都承认这种刻意安排“惊喜”的比赛让人昏昏欲睡,要来咱们这种地下赌场寻刺激。说白了,战斗欲望是精灵与生俱来的天性,若一方面想满足本能,一方面又害怕自己缺胳膊少腿,就自然出现了观众和选手。



知晓生辰八字后，即可以根据《三世书》中的运势表查询福祸。然，虽在此书中福祸由生辰而定，于我看来，整个身处黑街的逆族，怕皆是一场背禄——在神府的追捕和压迫下颠沛流离……





代表过去的牌面显示为恋人逆位，是短暂的恋情、无奈的分离；现在的审判正位，是复活的喜悦、复苏的爱和奇迹；而未来的倒吊人正位，则是无偿的牺牲、折断的骨肉……我的塔罗牌，是在警告他什么吗……



紫璧邪的回忆：对我和我闺蜜来说，关于青梅竹马的记忆，是能沉湎一辈子的，甚至会令你今后再也无法遇到比儿时那个同伴更真挚温柔的存在。然残酷的命运已经注定我们和他们阴阳相隔，徒留生者在相对无言中以回忆和哀叹悼念逝者。




紫璧邪的回忆：没有经历过生离死别的人永远不会明白，那只靠一丁点儿可怜的记忆来支撑整个心灵的绝望与凄凉。究竟需要多少时光的埋葬，才能慢慢从回忆的泥潭中艰难爬起，去寻找未来的伴侣呢？我闺蜜最近重新振作了，可我没有。



紫璧邪的日记:除了那个连自己真名都记不清的闺蜜外，在他人眼里跟我关系最好的就是猫景了吧。说实在的，有时我也够狠，什么事情都拿她当枪使:就比如去追击梦幻和雪拉比。唉，没办法，谁叫她比我爱出风头。



关于本页的场景:其实这已经不是超梦第一次帮他人治疗了(相关情节见第12辑)。不过那时候超梦还没有官方配信治愈波动技能,大家也默认为是超梦在分享自我再生的能力,现在想想还真是有趣的巧合呢。



紫璧邪的回忆：顺便，由于黑街只有她一个莎娜多，所以大家平时也不会喊错人。虽然她跟我透露过，说自己本名有"知音"的意思，和养父给起的名字喻意类似，只可惜真的记不清了，不像我还能想起自己原名是"琅邪紫"。



碧棋的回忆：在我老家，所有拉露丝长大后只能变成莎娜多的样子，我爸也不例外，而且刚进波导队时我居然还穿着裙子，为此那群没心没肺的家伙不知道吐槽多少次——而且至今他们都没能分清我爸妈，有那么难吗??





碧棋的回忆：碧琴的父亲叫“碧落”，和我家人一个姓，但父女俩跟我并没有亲缘关系。记得这家人刚投靠来的那阵子，我爸还很羡慕他不用穿裙子。听说，他年青时在修行期间接触过一种叫“觉醒石”的进化道具。



Pokémew

紫璧邪的回忆：因为与龙族沾亲带故，所以像阿柏怪、剑牙蛇，以及兜帽蜥蜴这些恶人往往横行霸道，同为贵族的猫鼬们——独孤家便一直在同盘蛇窟明争暗斗。当然，我原先所在的猫族琅邪家也为独孤家做了不少支持。



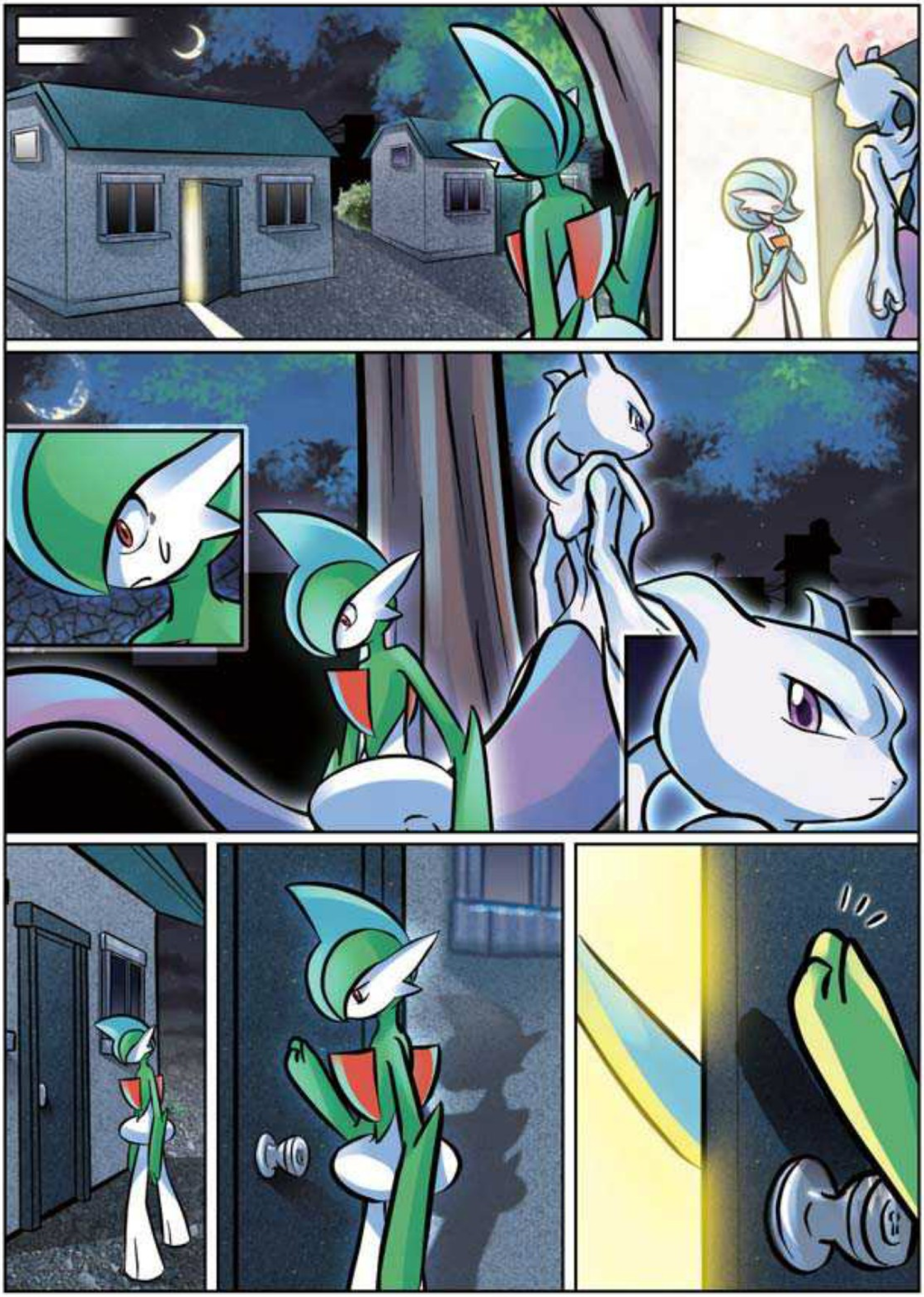
原本盘蛇窟的歹徒们看上了碧琴那稀有的发色,想捕捉后卖个好价钱,可惜她患有眼疾,只好作为残次品贱卖处理——从此,便是碧琴一生颠沛流离的开端。



紫璧邪的回忆:“感谢”这些仗势欺人的毒蛇,我和我最好的朋友,这一生,都失去了太多重要的人。同样父母双亡,同样亲眼目睹着童年的青梅竹马在自己面前逝去,并且至今沉浸在悲伤之中。只不过在我的故事里,“紫璧邪”更为罪孽深重……



碧琴的回忆:听紫璧邪说,那个领头的利爪猫,就是她已逝的恋人“独孤龄”。如今独孤、琅邪两家与盘蛇窟的恩怨情仇,早已随着当事人的过世烟消云散于漫漫的时光中,其间种种纠葛,也唯有紫璧邪知晓了……



作者的话:估计大家在看到“碧琴”“碧棋”这两个名字的时候一定本能地想问“碧书”和“碧画”在哪儿对吧?其实最早的原案里有这两个角色的戏份,其中碧书是个很嫉妒碧琴的任性妹子,碧画则是个喜欢乱涂乱画的小孩——显然现在这俩形象并到小梦身上了(PS:以及那时设定里碧琴是先认识青队的哦~而且也没有现在的三角关系)。





碧棋的回忆:如果没有遇到碧琴一家,我就永远不会知道我还能进化成另一种姿态,如果不是为了她,我也不会努力修炼、变强。然而久别重逢后的她,对我的反应却如此冷淡……这些年来她究竟经历了些什么?

主要角色简介：



艾雷特碧棋：波导队目前的代理队长，雪拉比指派的黑街清剿行动参与者之一。闪光莎娜多碧琴的青梅竹马（右侧为幼年时期造型）。





莎娜多碧琴：碧棋的青梅竹马，非常罕见的闪光精灵，被拐卖到黑街后一直在那定居。偶然与超梦相识后，与他成为了知己（右侧为幼年时期造型）。





艾雷特碧落：碧琴的父亲，不过同碧棋一家并没有亲缘关系。下落不明。



莎娜多碧宇：碧棋的父亲。可惜没人能搞清楚他跟他老婆哪里长得不一样。

《口袋妖怪·XY》相关：











不知道大家现在有没有玩上新作呢？这是我在游戏中的截图和根据造型画的自画像（好后悔选黑皮妹子，太挑衣服了TUT）总之敬请期待《POKEMEW》加入新元素吧~\(≧▽≦)/~！

百度超梦吧欢迎您的到来！地址：
tieba.baidu.com/超梦
得到更多资讯、参与讨论，尽在百度POKEMEW吧：
tieba.baidu.com/POKEMEW
作者博客：hi.baidu.com/new/necomew


POKEMON海贼团
你就完全没有向我说明一下的打算吗！?
好，丢下去。
海中的决战 !?

准备周到


原来是要我去打捞宝藏啊，那直说就好了嘛！
听说有凶暴的野生的精灵，说了怕你不去啊。
我今天要请假！！
我真是太了解你了。

会心一击


先行下水的三人
是暴鲤龙！！
嘘，别吵醒它！
悄悄的过去……
咣

上边比较恐怖



喷火龙都可以……



实力与气势



瓶子上也没标签



保质期限后两年



暂时不要游泳



www.dooland.com

口袋妖怪DP物语

第7卷 第4话

新伙伴・负电宝宝大活跃！

伊原しげかつ/绘　　阿鲁/译




喂！等一下，负电宝宝！
嗒嗒嗒
等等，要跑到哪里去啊！
我们必须坐船跟博士会合了！


嗯？怎么了负电宝宝？
嗒
嗒嗒嗒
唛！
ピョン
唛！
唛！


パク
パク
ピク
普拉……
嗯？
怎么了正电宝宝？
普拉普拉普拉！
哦！感觉到什么了吗？
那一定是晴太手里的蛋孵化成功了！


看来你的小伙伴已经出生了！
哈哈哈哈
下次和晴太见面一定会很欢乐！
欢乐个屁！
哦？
你是饭桶吗！
バン！
赶快把寻找基拉帝纳的方法交出来！
不就吃了你们点东西么，我是为了吃饭才来的哎……
户张市
新银河团大楼
什么叫才吃一点！你都吃了10人分的食物了！
嗯……其实我是在偶然的情况下才遇到的，不知道具体方法啦。


……
!!
想、想起什么了吗！
不，上厕所而已！
便便
摔倒
说起来这里好大啊……
想便便
完全不知道厕所在哪里啊。
嗯？这里吗？
打不开啊……
给我……
开！


！
……
谁？
我吗？
我叫快晴
那个，趴在你头上的是我的伙伴正电宝宝
普拉普拉
……


哈哈哈哈！正电宝宝说这头浓密的头发很好玩！
普拉
普拉
滚开！
……
你能听懂口袋妖怪的语言？
啊，怎么说呢。
哈哈哈
能明白伙伴的心声！
サッ
哼！
伙伴吗……
哦，稍等，马上给你松绑……
不用管！
仅仅是被抓住了而已。
如今正好能更好地看清，那家伙要如何领导银河团……
虽然曾一度脱离过，但还是让我看到最后吧……


虽然搞不懂状况……
不过看来是有什么原因。
那好吧！
再见！
你加油。
哼哼……
说了很多废话呐……
……不过真的很像。
跟晴太很像的……
不可思议的男人……


プアアア
ザアアア
美央市图书馆
我们回来了，博士。
哦，爷爷！
哦？来了。


虽然我知道基拉帝纳的所在之地是存在的，但是由于存在太多未解之谜，想要前往那里并不简单。
果然还是快晴才是最接近基拉帝纳的人。
因此银河团一直在抓快晴。
国际警察则以为快晴和银河团是一伙的，也在追捕他。
原来如此，果然老爹很厉害吗！
连警察都在找他！
那个，这不能叫厉害啦。
那么，果然还是只有直接问晴太的父亲……
？
突然外面变暗了……
是要下雨了吗……
……
这、这是什么！



这、这是，大嘴蝠！
空中有无数的大嘴蝠！
那、那是银河团！
被完全包围了！
哼哼哼……好久不见了……
!!


撒旦！
不好意思，你们被完全包围了！
撒旦！
难道你也被布鲁托收买了吗！
不要在意那些细节。
我今天来是有正事……
晴太。
俺？


就是你！我就是来找你复仇的！
谁都不许出手，我要和你单挑！
哦！
我接受了！
トッ…
バサッ
为了报律诗湖的仇……
特意为你准备了这个！

神奇宝贝特别篇

四十一卷简介（下）

文/Horuakuti　编/乌冬

前情提要

受大木博士委托，金前往精灵运动会场与操龙使者渡相会，不过渡似乎遭遇不测没能赴约。银为了调查火箭队的事情，前往渡在漩涡列岛的秘密藏身处。虽然没能见到渡且遭受到火箭队的袭击，但从他的妹妹小椿那里得知了一些关于阿尔修斯以及石板的情报。

本辑概要

在一个叫做断崖洞穴的地方，一场火箭队的内战正在上演。三兽士之一的查克拉在坂木老大失踪之后上位，可突然出现的火箭队四将军不满查克拉的行为，将其赶走并暂代坂本执掌队内事务。

根据从小椿那里得到的线索，银来到了狩猎区，在这遇到了一位自称水君猎手的可疑男子。为了试探他是否知道一些关于阿尔修斯和石板的情报，银向其展示了石板。这一举动引起了在一旁躲着的火箭队四天王之一的拉姆达的注意，他遂即派出精灵展开抢夺。银佯装被其击败命悬一线，实则为了探知拉姆达是否知道石板的秘密，在得知石板竟有十六块之后，银展开反攻，瞬间玛狃拉的爪子就已经勒住了拉姆达的咽喉。这时，一位狩猎区管理员听闻园区内正在发生大规模精灵战斗前来阻止，拉姆达乘银的注意力转移到了他的身上，易容成了狩猎区巴欧巴园长。银并未注意到这一点，以为拉姆达已经逃脱，就把他给放了。拉姆达逃脱以后变身回自己，告诉银这就是他的能力，可以瞬间变成他想变的任何人。在他变身成渡的模样后，银意识到渡的失踪绝对与他有关，在不断逼问下拉姆达告诉银，渡被他轻松击败。话毕，扬长而去。

受乔邦尼的委托，水晶带着学堂里的孩子来到狩猎区远足。银和水晶偶遇，在交流之后水晶得知了银的计划，加上刚才从拉姆达那里获得的石板，银已经获得了十六块石板中的三块。银打算前往圆朱市找水君猎手推荐给他的小松先生，传说他拥有千里眼的本领。水晶将孩子们托付给水君猎手后，打算助银一臂之力。在快到达圆朱市时，银遭遇到阿柏怪的奇



袭，敌人的狡猾超出了两人的想象，银被阿柏怪的毒针钉到了墙上。火箭队四将军之一的雅典娜从幕后现身，她似乎是知道了两人一直在阻碍她们的计划，想把两人在此清除。水晶试图一边和雅典娜对抗，一边后撤让银可以乘机逃走。银了解到水晶的意图，但他无法对水晶置之不理。就在此时，他理解到了十六块石板对应着十六种属性。

金来到圆朱市已经数日，在这里他每日都会在歌舞场一呆就是一天。看似这是在虚度光阴，实则他的精灵在这里进行特训。金的手尾猴在习得双重攻击之后顺利地进化成了双尾猴。恰巧圆朱市道馆馆主小松路过这里，金从歌姬那里得知他拥有千里眼这一特殊本领，于是拜托小松帮忙寻找渡。小松答应了金的请求，将金带回他所在的道馆。这里因为前些天有可疑份子盯梢，叫来了四岛、阿速和阿笔帮忙守卫道馆。其实说来小松和金还是颇有渊源的，之前金和他的小伙伴们在漩涡列岛昏迷的时候，马志士就请求他帮忙定位。小松接过金手上渡的衣服碎片，叫来梦妖和鬼斯正式开始搜索。

剧情评析

看完这次的简介，读者们是否会觉得火箭队真是人才辈出。先是三干部，然后是三兽士，现在又是四将军。查克拉原本就有篡权夺位的野心，在坂木老大失踪之后，他终于找到了机会座上了首领的宝座。可惜好景不长，四将军的出现让查克拉失去了对火箭队的掌控权。果然，查克拉的野望不过是黄粱梦一场罢了。说到火箭队四将军，其实这四个人并非无中生有，突然冒出来的。玩过游戏的读者可能会知道，这几个人最早在《金·银·水晶》里就已经出现过了。当然了，那时候点阵状的人物真心让人不好辨别，不过在后来的《心金·灵银》中，他们的样子就做的比较像现在这个版本了。

银从拉姆达那里得知他的师傅渡是被他打败的，银无法相信这是事实。不过笔者觉得，渡确实是名实力强大的操龙使，一般人的确无法击倒他。但是呢，假如说拉姆达易容成了一名渡认识的人，再从身后偷袭他，这个结果就不好说了。为了寻找到渡，金拜托拥有千里眼之术的小松帮忙一起寻找。相信不出多久，就能找到渡了。

同样想去寻求小松先生帮忙银和水晶在半路上遭遇到了四将军之一的雅典娜的堵截。雅典娜向两人展现出了压制性的力量，银为了帮助水晶悟出了十六块石板的意义。这能否帮上两人扭转战局呢？笔者以为，每种石板对应一种属性，这就意味着它或许可以提升这种属性招式的威力。既然如此，只要银理解到这一点，尝试着利用自己手里的三块石板的力量激发出自己精灵的潜能，就有可能和雅典娜对抗，甚至击败她。

银希望可以通过小松先生的千里眼的本领找到剩下的十三块石板。除了他和金之外，似乎还有其他一些人窥伺着小松这项本领。很显然，这些人的目的同样是石板，他们现在会不会就埋伏在圆朱道馆附近呢，等待着合适的机会来抢夺众人努力的成果。如果是这样，守卫在道馆门口的其他几名道馆馆主就将和他们交手。笔者相信，这将也会是场精彩的战斗。

金和银是否会在圆朱道馆汇合，他们又能否借助小松先生的力量找到他们各自想找的。若想知道答案，请继续观看下次的简介。

全彩口袋妖怪四格漫画

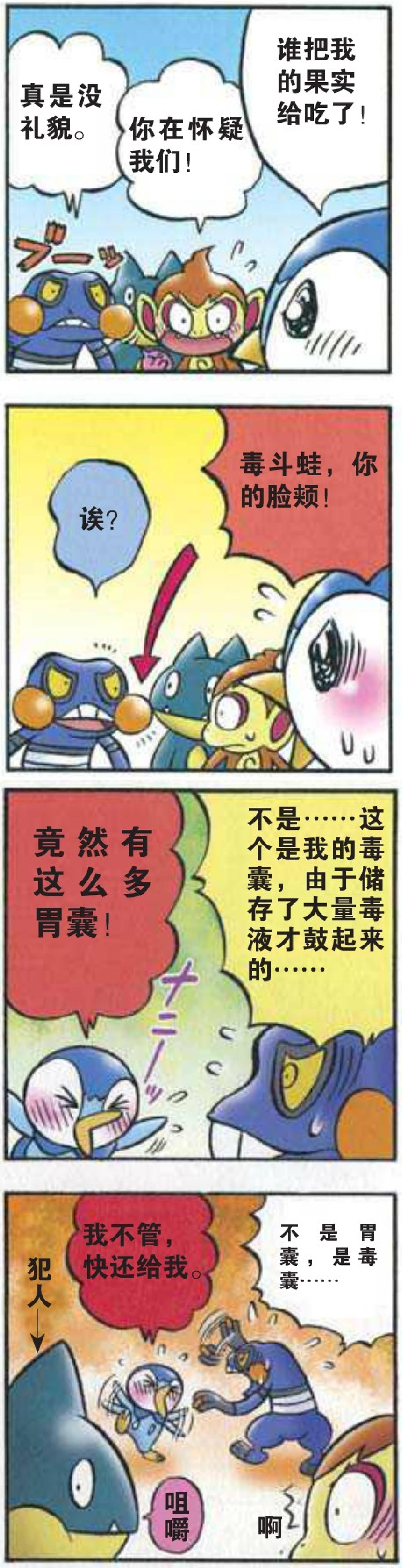

甲壳蛹会吐丝将自己缠在树枝上
静静地等待进化。
呐，甲壳蛹，拜托你一件事！
我要努力变得更像一棵树……
所以请你缠在我身上吧！
拜托了！
这样看起来是不是更像树了……
抖动抖动
感觉好怪！
肯定看起来……更像了！


新奥地区水蛞蝓（东海）
谢谢！
水蛞蝓（西海）
感谢！
你们是因为住的地方不同导致颜色和外形不一样吗？
到底是不是……
果然还是因为吃的东西不同吧？
喜欢的食物是什么？
荞麦面！
乌冬！
我说……你们能吃那东西么！


フンガーー!!
暴鲤龙已经生了3天的气了……
喂……暴鲤龙
你到底在生哪门子气啊?
忘记了……
ポカーン…
想不起来了！
ガーーッ
可恶啊！
哇
上升气流点
这是什么?
欢迎欢迎。
所谓上升呢……
你看，就像我这样不扇动翅膀也能飞起来。
轻飘飘
看吧
风
真的耶。
下面好大的风。
那么我也来……
啪
哇
好了，下一位请出发！
圆企鹅
这不是掉下去了吗！


什么时候这里多了条路啊！
你们要通过的时候记得举手！
？
原来是烈焰马使用的道路啊！
由于速度太快，要是不注意的话……
谢谢
谢谢
……
啊
啊
过马路要注意两边啊……


フンガー
暴鲤龙在生气……
好像一直无法平息怒气……
哇，在生好大的气。
到底怎么了？
不知道哪边是头
于是就生气了……
哭哭
ガーーーッ
怒点还真低。


谁把我的果实给吃了!
你在怀疑我们!
真是没礼貌。
毒斗蛙，你的脸颊!
诶?
不是……这个是我的毒囊，由于储存了大量毒液才鼓起来的……
竟然有这么多胃囊!
不是胃囊，是毒囊……
我不管，快还给我。
犯人
咀嚼
啊


手脚都有翅膀，能以更快的速度飞行!
啪嗒啪嗒
握紧
原来如此!
那么我也行!
看我用新的方式来走路!
呜哇
一般来说用脚会跑得更快吧。


冒泡
你就是“海中的狩猎凤蝶”？
カチーン
我该称呼你为“空中的蝶尾鱼”么？
我可不允许别人给我取异名！
冒泡
真是的……
冒泡
随你怎么取！
要是以“花园的”开头倒是可以接受！


这不是缘城选美大赛冠军露帕兔的照片么！
是谁掉在这里的？
震惊
好色！
不是我啦
凯西在遇到危机时……
糟糕……好害羞……
会使用瞬间移动
啊，凯西瞬间移动了！
逃走了啊……
是那家伙的啊……







文/sure、马修、koflover　　编/马修

RPG	收集育成	3DS
口袋妖怪 X·Y		
ポケットモンスタ –X·Y		
Pokemon/Gamefreak	日版/美版	2013年10月12日
人数未定	4800日元	对应邂逅通信等

《口袋妖怪 X·Y》来了！各方面都大幅进化的本作，相信会为大家带来又一次难忘的口袋之旅。本作相比系列作品，不仅仅是画面上有了质的提升。游戏玩法的改良、通信的大大便捷化都让本作给所有玩家耳目一新的感觉。下面便是本作的日英双语言版详尽攻略！

系统

基本操作

滑杆	获得滑轮后用滑杆便直接进行高速移动/自行车移动
十字键	跑步/获得滑轮后改为步行/自行车移动/控制主角的移动以及各项菜单的选择
A键	决定
B键	取消/加速跑
X键	主菜单
Y键	使用被登录的重要道具，共有四个
L/R键	切换下屏菜单
SELECT键	整理道具

※游戏标题画面按↑+X+B，可以删除游戏的存档。

※在游戏中按L+R+START，可以回到游戏标题画面。

主菜单介绍

ポケモン/POKEMON	查看精灵
ずがん/POKEDEX	图鉴
バッグ/BAG	背包，查看道具
玩家名	查看玩家的各项游戏信息
レポ–ト/SAVE	存档
せってい/OPTIONS	系统设定

系统设定

话の速さ/TEXT SPEED	文字显示速度
战斗アニメ/BATTLE EFFECTS	战斗动画的关闭和开启
试合のル–ル/BATTLE STYLE	战斗规则，每次战胜一个精灵后是否换人
战斗壁纸/BATTLE BG	设置战斗时下屏的背景
ボタンモ–ド/BUTTON MODE	L=A键功能是否开启
通信レポ–ト/FORCE SAVE	联网时是否进行存档
文字モ–ド	是否汉字显示，日版专有
决定/CONFIRM	关闭窗口并保存修改
やめる/QUIT	取消

查看精灵选项

つよさをみる/SUMMARY	查看精灵状态
わざをつかう/USE A MOVE	使用技能（有地图技能的话）
かいふくする/RESTORE	回复
もちもの/ITEM	携带道具
ならびかえ/SWITCH	排列队伍
もどる/BACK	返回

图鉴内查看具体精灵

せいそくぶんぷ/HABITAT	生态分布，选择下屏第一个按钮可以查看精灵的分布，闪红光处表示可以捕捉到此精灵。
すがたとこえ/APPEARANCE/CRY	外形和声音，点击下屏中间的按钮可以查看精灵的各种形态并听取声音。
なかまくらべ/COMPARE	比较大小，更直观地对比精灵的大小

战斗菜单

FIGHT	选择技能战斗
BAG	使用道具
RUN	逃跑
POKEMON	查看精灵信息、更换精灵

精灵能力

こうげき/ATTACK	物理攻击力，简称物攻。影响物理型技能进行攻击时造成的伤害。
ぼうぎょ/DEFENSE	物理防御力，简称物防。影响受到物理型技能进行攻击时受到的伤害。
とくこう/SP.ATK	特殊攻击力，简称特攻。影响特殊型技能进行攻击时造成的伤害。
とくぼう/SP.DEF	特殊防御力，简称特防。影响受到特殊型技能进行攻击时受到的伤害。
すばやさ/SPEED	速度，决定双方出手先后的重要数值。

PSS



玩家搜索系统的简称。本作中点击下屏Wi-Fi按钮联网的话，下方会出现众多可交互用户。三项分别是好友，熟人（有过对战、交换等交互的玩家）和邂逅通信过玩家。点击用户头像可以和他们进行对战、交换以及互相分享O能量。

下屏主菜单

点击Wi-Fi按钮旁的菜单界面就会出现主菜单，这里有诸多按钮，分别介绍一下。

对战

可设定附近玩家和Wi-Fi玩家对战时的各项规则。

交换

选择玩家进行精灵的交换。

战斗场所

（バトルスポット/Battle Spot）

通过互相联网来让全世界玩家进行对战的功能。有随机联赛和官方大会。

奇迹交换

（ミラクルこうかん/Wonder Trade）

一种新形式的精灵在线交换系统，选择自己的一只口袋妖怪交换出去，马上就会和世界中其他玩家的口袋妖怪交换过来，而且在交换开始时不知道会换来什么。

幸福签名

（ハッピ-サイン/Shout-Outs）

把自己的心情和事情，分享给其他玩家的功能，输入自己开心的话，发出后自己的快乐信号会显示在周围及网络连接的玩家的PSS上。

全息主持人

（ホロキャスタ-/Holo Caster）

会记录下邂逅通信玩家、官方大会及配信等各种消息。此外官方的通告和各种更新也都会在这里看到。

GTS

全球交换系统，登录后可寻找精灵和摆放精灵。寻找精灵可查找到想要的精灵并按照对方的要求用相应精灵来换，而摆放精灵则是要玩家让别人用指定的精灵来换自己的精灵。可设定的要求包括精灵类别，性别和等级。

游戏同步

（ゲ-ムシンク/Game sync）

这里和联动官网“http://www.pokemon-gl.com/”有关，在联动官网注册后输入这里显示的代码就可绑定。绑定以后按此选项为上传数据，定期上传数据的话可在官网查看玩家的游戏情况，有各类徽章，游戏中景点拍摄的照片也会在这里显示。

O能量

（オ-パワ-/O-Powers）

当游戏进行到一定的剧情，就可以使用能让冒险更加有利的特殊能量——O能量了。O能量类似各种增益，比如增加攻击力，防御力等等。使用得当能让玩家在游戏中非常顺畅。而O能量最大好处就是联网时可以给好友使用，增加友谊。

关注列表

（お気に入りリスト）

点击玩家头像查看资料时，最下面有个关注选项。所有关注的玩家都会在这个菜单里显示，最多100个。

关注列表

（お気に入りリスト）

点击玩家头像查看资料时，最下面有个关注选项。所有关注的玩家都会在这个菜单里显示，最多100个。

我的资料

（MYプロフィール/ My Profile）

设定玩家自己的资料，包括显示头像居住地等等。这些资料别人点击头像查看资料时可以看到。

PSS设定

这里有四个选项。分别是用户界面显示的好友类型，勾去掉后就不显示了。第二项是停止PSS。然后是个人宣传影像，在摄影棚可以拍摄。最后一项是是否使用语音。

超级训练

（スパトレ/Super Training）



玩家搜索系统的简称。本作中点击下屏Wi-Fi按钮联网的话，下方会出现众多可交互用户。三项分别是好友，熟人（有过对战、交换等交互的玩家）和邂逅通信过玩家。点击用户头像可以和他们进行对战、交换以及互相给0能量。

口袋妖怪交流

（ポケパルレ/Pokemon-Amie）

本作新增系统之一，利用3DS的触摸屏，通过玩耍、抚摸、喂食等方式来加深和精灵的好感。也是通过按L、R或点击下屏上方箭头来切换。

五个重要参数

这五个参数和培育口袋妖怪息息相关，想要精通《口袋妖怪》这款游戏，这方面的知识必不可少。

种族值

区分精灵种族与种族之间差距的重要数值，图鉴上的每一种精灵都有着不同于其他精灵的种族值。

个体值

尽管同种精灵在种族值上相同，但同类中还是会有能力上的差异，这就通过个体值来体现。每个精灵的6项能力值各自都会有0~31点的偏差。以前作品中想要培育全31点满个体值的精灵十分困难。但本作中通关后在好友狩猎区捕捉的精灵都是有两项能力为31点，配合孵化继承，让极品怪的培育简单了不少。

努力值

努力值本作中是十分透明的数值，在下屏的超级训练（スパトレ/Super Training）项中可以直接看到。本作中体力、攻击、防御、特攻、特防、速度每一项可以获得的最大努力值为252，每4点努力值折合为1点能力值，而努力值上限则通过最右边的条可以看到。以前作品需要打

倒相应种类的精灵来获得相应能力的努力值，而本作通过超级训练能很简单地提升努力值。

亲密度

表示精灵与训练师之间关系的数值。每一种精灵都有固定的亲密度初始值，在精灵捕获和通信交换之后精灵的亲密都为初始值。如果携带安闲铃（やすらぎのすず）的话，还可以多得50%的亲密值。亲密度的增加影响着一些精灵的进化，而增加亲密度的方法就是一直携带着该精灵战斗、冒险。

好感度

本作新增的参数，以心形图标来表示，通过口袋妖怪交流系统的抚摸、喂点心、做小游戏来提升。好感度涉及到进化，伊布的好感度达到两颗心时，并掌握仙系技能时升级便会进化为仙精灵。而在战斗中则会提升会心一击率、所获或经验值等。

病毒

（ポケルス/Pokerus）

病毒是口袋妖怪在培育中低概率出现的一种特殊状态，本作中直接在属性右边以文字显示。病毒状态无任何副作用，但战斗获得努力值翻倍，口袋妖怪带在身上几天（昼夜计算的自然天数，非游戏时间积累）后病毒自动消除，存入电脑箱后病毒计时停止。队伍中有感染病毒的口袋妖怪，每场战斗后（不用亲自参战）都会随机感染给队伍中其他口袋妖怪。而病毒消除后的口袋妖怪进入免疫状态，属性下会多出笑脸图标，努力值双倍效果仍在，但不会感染也不会传染。



因此队伍中发现有感染病毒的口袋妖怪，要最少感染给一个不常用的同伴，待其感染病毒时存入电脑箱中，需要时再带上传染给需要的口袋妖怪，再将最少一个感染的存入电脑箱，就可以一直拥有病毒源了。而本作由于大大改善了网络通信系统，因此病毒口袋妖怪扩展得更多，配合群战系统和学习装置、努力增加道具，所获努力值非常高。

接收配信精灵

本作依旧可以通过Wi-Fi来接收官方配信的精灵，方法为在菜单界面选第二项，进入后选第一项，确认后进入选第二项网络收取，就会下载到响应的卡片。进入游戏，会发现柜台左边多一个女性，把队伍留个空位，与之对话便可得到配信精灵。目前《X · Y》所配送的是一只携带火鸡斗士MEGA石的加速特性小火鸡，截止日期到2014年1月15日，大家不要错过哦。



MEGA进化

本作新增的系统，让满足MEGA进化条件的精灵（完成精通塔事件、给精灵携带对应的MEGA石）在战斗中突破原有进化的一种特殊进化。进化后外表、能力乃至特性等都会改变。但也有局限性：一场战斗中只能MEGA进化一次，而战斗结束MEGA进化的精灵也会恢复常态。由于MEGA进化精灵无法携带其他道具，因此也是对战中的一种新选择。



属性相克

属性相克是“《口袋妖怪》系列”中对战最精髓的部分所在。只有完全掌握了属性相克的关系后，才能让攻关更加轻松，同时也能够踏入和玩家对战的大门，本作新增了仙属性，因此老玩家也要虚心看一下右页表哦，右页表中左边一列是攻击方，上方一排是被攻击方。

※●是指克对方，伤害2倍；–是指通常效果，伤害1倍；△是指效果差，伤害0.5倍；×则是指完全没有效果，无伤害。

※属性日英中文对照：ノ–マル/NORMAL/普通，ほのお/FIRE/火，みず/WATER/水，でんき/ELECTR/电，くさ/GRASS/草，こおり/ICE/冰，かくとう/FIGHT/格斗，どく/POISON/毒，じめん/GROUND/地面，ひこう/FLYING/飞行，エスパ–/PSYCHC/超能，むし/BUG/虫，いわ/ROCK/岩石，ゴ–スト/GHOST/鬼，ドラゴン/DRAGON/龙，あく/DARK/恶，はがね/STEEL/钢，フェアリ–/FAIRY/仙。

※属性的效果是以乘法计算的，并且当精灵使用与自己属性相同的技能时还可得到1.5倍的威力加成。比如皮卡丘使用10万伏特攻击暴鲤龙时，由于电气系同时克制水系和飞行系，再加上皮卡丘本身为电

性格与能力

在精灵得到之初性格就已定下，且在整个游戏中将不会再改变。性格影响精灵的能力，游戏中一共有25种性格。表格中●为修正1.1倍，◎为修正0.9倍，–为不修正，即1.0倍。

性格	日文名	英文名	攻击	防御	特攻	特防	速度
孤独	さみしがり	Lonely	●	◎	–	–	–
固执	いじっぱり	Adamant	●	–	◎	–	–
调皮	やんちゃ	Naughty	●	–	–	◎	–
勇敢	ゆうかん	Brave	●	–	–	–	◎
大胆	ずぶとい	Bold	◎	●	–	–	–
淘气	わんぱく	Impish	–	●	◎	–	–
无虑	のうてんき	Lax	–	●	–	◎	–
悠闲	のんき	Relaxed	–	●	–	–	◎
保守	ひかえめ	Modest	◎	–	●	–	–
稳重	おっとり	Mild	–	◎	●	–	–
马虎	うっかりや	Rash	–	–	●	◎	–
冷静	れいせい	Quiet	–	–	●	–	◎
沉着	おだやか	Calm	◎	–	–	●	–
温顺	おとなしい	Gentle	–	◎	–	●	–
慎重	しんちょう	Careful	–	–	◎	●	–
狂妄	なまいき	Sassy	–	–	–	●	◎
胆小	おくびょう	Timid	◎	–	–	–	●
急躁	せっかち	Hasty	–	◎	–	–	●
开朗	ようき	Jolly	–	–	◎	–	●
天真	むじゃき	Naive	–	–	–	◎	●
害羞	てれや	Bashful	– –	–	–	–	
实干	がんばりや	Hardy	–	–	–	–	–
坦率	すなお	Docile	–	–	–	–	–
浮躁	きまぐれ	Quirky	–	–	–	–	–
认真	まじめ	Serious	–	–	–	–	–

气属性。于是威力变成了：2×2×1.5＝6倍。而当皮卡丘使用10万伏特攻击沙漠飞龙时，虽然电气系克制了飞行系，但对地面系却无能为力。于是威力变成了：2×0×1.5＝0倍。充分活用属性相克的关系，即使是弱小的精灵也能战胜强大无比的对手！

攻\防	普通	格斗	飞行	毒	地面	岩石	虫	鬼	钢	炎	水	草	电	超能	冰	龙	恶	仙
普通	–	–	–	–	–	△	–	×	△	–	–	–	–	–	–	–	–	–
格斗	●	–	△	△	–	●	△	×	●	–	–	–	–	△	●	–	●	△
飞行	–	●	–	–	–	△	●	–	△	–	–	●	△	–	–	–	–	–
毒	–	–	–	△	△	△	–	△	×	–	–	●	–	–	–	–	–	●
地面	–	–	×	●	–	●	△	–	●	●	–	△	●	–	–	–	–	–
岩石	–	△	●	–	△	–	●	–	△	●	–	–	–	–	●	–	–	–
虫	–	△	△	△	–	–	–	△	△	△	–	●	–	●	–	–	●	△
鬼	×	–	–	–	–	–	–	●	–	–	–	–	–	●	–	–	△	–
钢	–	–	–	–	–	●	–	–	△	△	△	–	△	–	●	–	–	●
炎	–	–	–	–	–	△	●	–	●	△	△	●	–	–	●	△	–	–
水	–	–	–	–	●	●	–	–	–	●	△	△	–	–	–	△	–	–
草	–	–	△	△	●	●	△	–	△	△	●	△	–	–	–	△	–	–
电	–	–	●	–	×	–	–	–	–	–	●	△	△	–	–	△	–	–
超能	–	●	–	●	–	–	–	–	△	–	–	–	–	△	–	–	×	–
冰	–	–	●	–	●	–	–	–	△	△	△	●	–	–	△	●	–	–
龙	–	–	–	–	–	–	–	–	△	–	–	–	–	–	–	●	–	×
恶	–	△	–	–	–	–	–	●	–	–	–	–	–	●	–	–	△	△
仙	–	●	–	△	–	–	–	–	△	△	–	–	–	–	–	●	●	–







一周目剧情攻略

开启游戏后首先是选择语言，本作全球同步发售，并支持多国语言。本次的冒险地点是半面环海的卡洛斯大陆。这次迎接大家的是奥古斯汀博士（プラターヌ/Augustine Sycamore），和以往作品一样，设定好名字和性别后，正式进入了口袋妖怪的世界。

※本作的性别只影响劲敌的性别。男女主角分别为卡尔姆（カルム/Calem）和塞蕾娜（セレナ/Serena），选中的另外一个成为劲敌。本文以女主角为视点，对手为男主角卡尔姆。

※本作新增了换装系统，女主角的衣服选择比男主角丰富不少，同时有诸多隐藏的精美服饰。

※本篇攻略为日语英语双语言向，但由于作者攻略时选择的是日文开启了汉字显示，并按照此进行攻略的撰写，所以有些特殊地名还是只标有日文。

朝目镇

アサメタウン/Vaniville Town

清晨，熟睡的主角被妈妈的稚声鸟叫醒，主角卧室里有Wii U，起床时手里还拿着皮卡丘限定的3DS LL，正宗的任天堂玩家啊。如果直接下楼会被妈妈叫住回楼上换衣服——好吧，去楼上调查镜子，就换上正装了。下楼后妈妈让主角去和邻居打个招呼，对话后就可以出门了。一出门，看见邻家的两个孩子——莎娜和卡尔姆正在门口，自我介绍后就时告诉主角去下个镇和同龄的朋友们见面。



名水镇

メイスイタウン/Aquacorde Town



跟着他们向上走，通过1号路便来到名水镇，在左边见到了这次的小伙伴们，新出现的两个男生分别是擅长街舞的提埃诺（ティエルノ/Tierno）和考试每次都满分的托罗巴（トロバ/Trevor）。交谈中问起了主角的昵称，选最后一项可以自行设定。然后提埃诺拿出了三个精灵球，让主角选择一只。按照惯例，三只的属性分别是草、火和水，根据个人喜好选择就可。完毕后卡尔姆和萨娜选择了剩下的两只。接着托罗巴给了每人一个精灵图鉴，能够记录下大

家在路途中遇到的精灵的信息。他告诉大家这是博士的委托，让大家帮忙完成精灵图鉴。同时交给主角一封信，让主角将信给妈妈看一下。

带着博士的信回家，途中莎娜要求对战，这是新手了解系统的一个好机会。对方的精灵是被玩家克的那一只，所以一直用属性攻击就可以获胜。

回家后妈妈看了主角的精灵球，明白了怎么回事，祝贺主角成为了精灵训练师。而在看了博士的信后，妈妈告诉主角可以开始冒险了，目标是环绕卡洛斯一圈，接着将城镇地图给了主角，照着地图便不会迷路了。出门后，门口的铁甲犀牛也为塞蕾娜送行。（临出发时可以试着骑乘下铁甲犀牛，对着铁甲犀牛连点两下便可骑乘，按B则从铁甲犀牛背上下来，但走不出院子。）



再次来到名水镇，这次可以好好逛一下了，走下楼梯后是道具店，右边靠近上的店可以给精灵回复，靠下的店则可以购买加血药，左边可以购买到精灵球。继续向上，途中桥边大叔提醒主角草丛中会遇到精灵。穿过第一个草丛后又遇到了邻居们，莎娜告诉主角，卡尔姆的父母都是很优秀的宠物训练师，所以由卡尔姆来教主角捕捉精灵的方法。具体当然以往一样，尽量将野生精灵的HP削弱，然后使用精灵球就可进行捕捉了。继续往上，穿过2号道路，战胜挡路的训练师后，进入白檀森林。

白檀森林

ハクダンの森/Santalune Forest

进入森林，和同伴聚齐后便各自分散冒险，莎娜则跟着主角，虽然不会参与战斗双打，但可以随时与之对话为主角的精灵全员回复。森林的草丛中捉到不少精灵，包括知名度最高的皮卡丘，叫声变为了动画版原音，此外还有五代的水火草三个属性的猴子，以及初代的绿毛虫和独角虫，新的飞行系精灵稚声鸟、新的虫系精灵吹粉虫等，其中飞行系进化后的特性在后期孵蛋很有用，而吹粉虫的最终进化形态绚丽蝶会因为玩家的3DS注册地址不同而有不同用的颜色。在前进的途中，卡尔姆会给玩家10个精灵球，这下不怕没有捕捉精灵的道具了。这里的遭遇战不多，而且训练师的怪都很弱，很轻松就能抵达出口，接着在3号道路战胜一些训练师后就可来到了白檀市。



白檀市

ハクダンシティ/Santalune City

进入白檀市，迎面而来的红色建筑就是精灵中心，进入和中间柜台的小护士对话就可对队伍内的精灵进行回复；柜台旁边的电脑可以存储捕捉到的精灵，根据需



要可以选择出6名主力精灵；精灵中心内右上是商店，可以购买回复道具和精灵球；左上是更衣室，可以在此换已有的衣服，今后出现的精灵中心的布局也是大抵如此。

精灵中心右边挂着衣服图案的房屋是服装店，进去后选第二项可以给主角试穿各种已有和店售的服装，满意后选右下第一项便可成功换装，当然，换装后要将信衣服跟店员结算。

城镇的右上角会看到精灵道馆，门口和滑轮男对战，胜利后便获得滑轮，以后使用滑杆便为踩滑轮，按方向键则切换为步行，然后就可以进入第一个道馆了。顺着绳索下去后会来到蜘蛛网平台，只有白色的丝线可以行走。这里的战斗对象都是虫系，利用火系和飞行系的攻击就可以了。如果中间战斗吃力想回去回复，那么回到落下的位置，对着下坠的蛛丝按A即可沿蛛丝回到上面。

最后的战斗是和爱好摄影的馆长维奥拉（ビオラ/Viola）对战，对方的精灵阵容如下：



Lv. 10 雨蛛

アメタマ/Surskit

属性： 虫+水

技能： 泡泡（あわ/Bubble）、电光火石（でんこうせつか/Quick Attack）、玩水（みずあそび/Water Sport）、虫之纠缠（まとわりつく/Infestation）

Lv. 12 绚丽蝶

ビビヨン/Vivillon

属性： 虫+飞

技能： 撞击（たいあたり/Tackle）、变硬（かたくなる/Harden）、虫之抵抗（むしのていこう/Struggle Bug）

胜利后获得了83号技能机和第一个徽章：昆虫徽章，能够操纵最大等级为30的外换精灵，然后馆长建议主角前往博士的研究所进行学习。来到城镇左上的出口，原本挡路的维奥拉的姐姐潘希会给主角学习机器并让开。本作中学习机器拥有后可在战斗后让队伍的所有精灵都能够平摊经验值，在道具栏内选中学习机器，可以选择关闭（オフ/Off）和开启（オン/On）。

往上走的，4号道路是一大片庭院，这里的花丛中不仅有花苞玫瑰，还能捕捉到仙属性的花贝贝（フラベベ/Flabebe）以及拉露丝。

而这里的训练师的战斗也比较简单。在道路的最后见到了白发少年和紫发少女，他们自我介绍是2年前由博士派出前往地区各处完成图鉴的训练师，所以可以说是主角的前辈。两人说带主角参观这里后来到内部，还给了27号技能机。

※拉露丝不仅最终形态能MEGA进化，其两个特性也极其有用：同步率对于收服目标精灵的性格非常重要，而换装特性则更适合用来通关后在FC花园里识别梦特性精

灵，总之都是非常好用的。如果对以后队员的性格有要求，可以现在这里刷些需要性格的同步率特性拉露丝，在捕捉收服目标精灵时将该拉露丝放在队首就有很大几率收服到想要的性格的精灵了。

米亚雷市

ミアレシティ/Lumiose City

通过通道，便来到了卡洛斯地区的中心城市米亚雷，跟着两人来到了奥古斯汀研究所，乘电梯来到三楼就可以见到博士了。查看了主角的图鉴完成度后博士十分开心，当时拜托精英训练师让孩子卡尔姆帮忙完成图鉴时，相熟的铁甲犀牛骑手正好搬到附近，所以也就拜托女主人让女儿也一起来帮忙了，没想到塞蕾娜的表现这么出色，然后伙伴们赶到。这个时候博士提出了要和塞蕾娜对战。

战斗中博士出场的是妙蛙种子、小火龙和杰尼龟这三个初代的御三家精灵，胜利后可再从中选择一个成为同伴，与此同时博士还给了塞蕾娜所选精灵的最终形态的MEGA进化道具。这个时候另外两个男同伴也赶来了，博士让大家继续旅行，并揭开卡洛斯地区口袋妖怪最大的谜团——MEGA进化的秘密，为此要先去拜访古木镇。至于精灵图鉴，冒险的过程中和诸多的精灵以及训练师相遇的话，完成图鉴也是指日可待的事。



接下来和右边的研究员对话，精灵遭遇个数达到30的话可以获得54号技能机，这个是能让对方精灵HP降为1，方便进行捕捉的神技。二楼能够获得精灵球。回到一楼，在这里遇到了红发大叔吕山德（フラダリ/Lysandre），看到主角后为主角开启了全息主持人功能。然后托紫发少女转告博士他所追求的是更加美妙精彩的世界后，离开了。主角出门时被卡尔姆叫住，让主角去咖啡店才等她们。

先左转，莎娜所站的地点是摄影工作室，内部可以拍摄10秒宣传短片，在PSS设置里可选择是否共享给好友看。在左边内部可先进行一些脸部外观的化妆。而和拍摄棚内部粉发少女对话能够拿到贵重道具镜头收纳盒（レンズケ–ス），以后收集到的各种透镜会存储在里面。对面是精灵中心，内部可以购买到几个强力的技能机。而门口的黑衣人那里可用PM点数换取奖品道具，1000点的是增加技能使用次数的强力道具。

通往城市其他部分的通路暂时不能通过，接着就会来到卡尔姆所在的咖啡店，这里遇到了吕山德和著名女明星卡奈（カルネ/Diantha）。交谈过后卡尔姆说出了有机会想和主角比试一下。出来后右边是理发店，可以花3000G改变角色的发型和发色。左边的另一个咖啡店内则会讲解一些拍照的基础，以后调查场景内的拍摄点就可以拍照。接着来到超大屏幕附近的5号道路通路，会接收到影像，提埃诺要主角去5号道路，那里有不少野生精灵。

从出口来到5号道路的关卡时被一个大叔叫住了，原来他是0能量的传道者，0能量能够让精灵变得更加强大。然后教授主角的是攻击能量和防御能量，使用后能够使精灵分别在战斗中提升相应的能力。

出来后被卢卡力奥给拦住了，随后主人柯妮（コルニ/Korrina）赶到。原来是

卢卡里奥拦住主角是因为它感受到了主角身上的强力波动，看来到时候的战斗一定会十分精彩。接着在5号道路转悠，这里草丛里有不少新登场的精灵，好好捕捉一番吧。上面有个体育场，利用加速可以跳上铁杆，从而获得道具。在左边见到了提埃诺，对战胜利后获得了蜂蜜（あまいミツ），使用后就容易遭遇到精灵群，拥有群体技能的话这是个练级的好方法。

古木镇

コボクタウン/Camphrier Town

来到了古色古香的古木镇，这里的特色便是中央的古城。这里的精灵中心有姓名鉴定师，其实就是能更改玩家的精灵的名字。在旅馆二楼又能见到0能量的传道者，这次给主角开启的是特攻能量1。左边房间内的大叔每天会要求查看一个属性的精灵，将相应属性的精灵带给他看后就能获得蜜作为奖励。村庄下方的小道可获得一个道具，此外调查道路尽头的草丛还有一个道具。其他房间内可获得一些道具和46号技能机。进入古城后和武斗家对话，对方提示说7号道路有异常情况。



向左边出门进入分支道路，下方是农田，可以种植树果，还能获得让草系技能威力增强的道具きせきのタネ。往左前进途中莎娜会出现，跟着她走就可来到7号道路。原来7号道路的大桥被卡比兽挡住了，得先去拿精灵之笛（ポケモンのふえ）。回到分支路口往上，进入6号道路。这里只能从中间大路前进，途中会有很多训练师需要进行战斗，另外路边草丛内还会跳出野生精灵来战斗，走到尽头便来到了香水宫殿。

香水宫殿

パルファム宮殿/Parfum Palace

和门口NPC对话可以获得一个树果，右边有个拍照点可以在门口和宫殿合影。付费1000G门票钱后进入了宫殿，内部的人正为找不到自己的精灵特里米安犬（トリミアン/Furfrou）而焦急，于是莎娜提议帮寻找一下。二楼的房间内可以获得金币护符（おまもりこばん），持有的口袋妖怪战斗中出场的话就能够获得两倍金钱。回到一楼，进入中间的大门来到庭院，莎娜会先行前进寻找丢失的精灵。

这里竖立着黑白神兽的雕像，庭院的道路错综复杂，左下有个黄色精灵球可以获得01号秘传技能机，精灵习得后可以切掉挡路的树了。在左上可以见到丢失的特里米安犬，不过一见到主角就跑掉了。接着莎娜赶到，两人合力追赶特里米安犬。和莎娜对话可以让她埋伏在路口。先将莎娜埋伏在入口，然后追赶特里米安犬后它会进入上方。这个时候将莎娜叫回来，让她堵住进入上方的两个通道中的一个。主



角再从另一个通道进入继续追赶就可以捉到特里米安犬了。主人赶到后十分高兴，决定放庆祝的烟花。让主角两人去阳台，从2楼有镜子的走廊就可以到达阳台。

来到阳台，和莎娜一起欣赏了精彩的烟花表演，接着主人赶来了，问该如何感谢主角两人，主角便顺势向他借了精灵之笛。同时向管家咨询了一下MEGA进化的情报，管家告诉两人在图书馆曾经看到过相关的记载，具体跟MEGA进化的道具有关。然后给了17号技能机守护，能够守护自己无伤，不过连续使用会失败。回去时候可从右边的出口走草丛线路，捕捉下新的精灵并和训练师战斗，提升等级。另外左下有个黄色精灵球，调查后获得09号技能机剧毒冲击。

回到桥处（建议存档），用精灵之笛唤醒卡比兽（可以捕捉），然后领主也赶来了并将笛子托付给了武斗家。过桥后来到饲育屋，这里可以将两个精灵放在这里寄养，如果是同蛋组异性的话还会孵蛋。

前进一会可来到本作的新设施战斗古城（バトルシャトー），里面会授予玩家爵位，同爵位的玩家可以在里面对战提升自己的爵位。也可以发送邀请函，不过要50000G……暂时先离开这个有钱人来的地方吧。在前方卡尔姆和主角组队向萨娜、托罗巴二人组人组发起挑战。胜利后继续西行，穿过连地洞穴（地つなぎの洞穴/Connecting Cave）后就来到了8号道路，在8号路遇到了前辈二人组，他们帮主角追加了海岸图鉴（コーストカロス图鉴/Coastal Pokedex）。一路往右下前进，途中需要在第一个缺口处从小石块上跳跃前进（下面的缺口前进可拿到一个叶之石）。然后就来到了黄葵镇。

※穿过6号路到达宫殿前的广场，可以从两边下到6号路长廊两边的草丛，里面有一剑魂、超能猫等口袋妖怪捕捉。

黄葵镇

コウジンタウン/Ambrette Town

一进镇子，卡尔姆又赶来了，他告诉主角这里有水族馆，不过还是先去化石研究所询问下MEGA进化的信息。在精灵中心补充下精灵球和回复道具后下面的房子就是化石研究所，询问后对方倒反而要求两人去闪耀洞窟（輝きの洞窟/Glittering Cave）帮忙复原化石。

出来后左边的房间内的男子会指定一个能力值，比如速度191，玩家将速度超过191的精灵带给他看会获得奖励。左下旅馆二楼的0能量传道者为主角开启了特防能量1，1楼的NPC还会给予96号技能机。右边关卡内对话可获得让打击系技能反伤的装备道具刺刺铠甲（ゴツゴツメット）。精灵中心门口的NPC会给玩家94号技能机碎岩，学会后可以清除地图画面中的碎石，是个十分有用的技能。



出关卡后是9号道路，乘铁甲犀牛穿过碎石道路，途中的巨石可以按A键撞碎，在平地按B键可以下来。途中可获得火之石，另外最右上会和飞行训练师进行空中战，只有能飞行的精灵才能参战，队伍中只有一个飞行系且不够强大的话最好先别挑战。红衣NPC会替玩家进行回复，之后进入光辉洞窟。

www.dooland.com

光辉洞窟

輝きの洞窟/Glittering Cave

洞内有很多岔路，不过岔路尽头往往有道具。这里可以获得65号技能机。进入内部矿场后遇到了一身红装的燃烧团（フレア团/Team Flare）成员，询问主角是否是来妨碍他时，选第二项就开始了战斗。胜利后前往内部，会不断出现燃烧团成员和主角对战，不过面对主角他们只能尝到失败的滋味。这里的碎石暂时不能打碎，在道路的最后遇到了研究员，他为了感谢主角们的解救，他们拿出发掘出的化石让主角选择一个（第一个是小暴龙，第二个是寒冰梁龙）。获得化石后，如果觉得有些迷路，可以用当前场景获得的道具穿洞绳（あなぬけのヒモ）直接出洞。



回到黄葵镇后就可以在化石研究所将化石复原，获得新的强力精灵。接着就可进入左上的水族馆，和出口处的垂钓员对话可获得鱼竿。然后出来来到8号道路了。这里是一片海滩，可以通过钓鱼来捕捉一些水系精灵。途中的泳装少女会给主角探宝机器（ダウジングマシン），使用后可以在沙滩上找到不少宝藏。

※本作的探宝机使用比较特别，使用后无法使用滑轮和后面获得的自行车，只能步行和跑步，距离物品越近提示音越高，当到达位置会有特别音效，这时原地按A就可以获得隐藏道具了。

青叶市

ショウヨウシティ/Cyllage City

穿过沙滩就来到了这个海滨城市，右边的自行车店内会举行问答，问自行车是否有颜色，选是后获得了自行车作为奖品。接着会让主角选择自行车的颜色，黄还是绿，选了后不能变更。旅馆内可以获得44号、88号技能机，0能量传道者给零钱能量1，能够让战斗后获得的钱增加。这里的咖啡店可以花钱提升精灵的好感。

从右边的柏油路上前进后，这里的道馆馆主出现，给了04号秘传机怪力，不过想要能推动场景内的巨石还必须打败他获得徽章。来到精灵道馆，通过攀岩不断前进，途中对战遭遇的以岩石系为主，用水系或格斗系攻击就可。馆主格兰特（ザクロ/Grant）阵容如下：

Lv. 25　冻土龙

アマルス/Amaura

属性： 岩+冰

技能： 岩石封印（がんせきふうじ/Rock Tomb）、电磁波（でんじは/Thunder Wave）、极光光线（オーロラビーム/Aurora Beam）、突进（とつしん/Take Down）

Lv. 25　小暴龙

チゴラス/Tyrunt

属性： 岩+龙

技能： 岩石封印（がんせきふうじ/Rock Tomb）、齿突（かみつく/Bite）、践踏（ふみつけ/Stomp）

胜利后获得了39号技能机和第二个墙壁徽章，就能够控制40级以上的精灵了。右边洞穴内利用怪力可获得40号秘传机。拿取后回城镇往上进入10号道路。上方推动巨石可以获得73号秘传机。一路前进，在乱石阵处再次遭遇了燃烧团，胜利后就来到了石苔镇。



石苔镇

セキタイタウン/Geosenge Town

在石苔镇发现有燃烧团的人在活动，跟着后发现前往了左上通路，但是通路尽头的岩石遗迹被石头封住了进不去。先在城镇内探寻一番，精灵中心可获得66号技能机。左下角落能获得增加地面系技能威力的软沙（やわらかいすな）。左边房间可获得携带后不会进化的不变石（かわらずいし）。旅馆二楼则能获得0能量传道者的速度能量1。

门口有个红衣的NPC，交谈后让主角去旅馆细听关于石头阵的详细情报。来到旅馆对话，她告诉主角这个岩石是很久以前建造起来的，但是用途不明，可能是墓碑也可能是星相用品。邻村也摆放有这样的石头阵。出来后进入右边出口，之前遭遇的馆长登场和卢卡力奥进行战斗，胜利后对方让主角去下个城市进行道馆战。

继续右行进入11号路，途中收到博士的通信，告诉目的地有对MEGA进化十分熟悉的老伯，务必去拜访一下。这里可获得69号技能机，然后进入映身洞窟（映し身の洞窟/Reflective Cave），在地下二层胖子会给主角70号技能机闪光，习得后可以照亮黑暗区域。地下3层有74号技能机。洞穴里的训练师很多，之前补给要充分。顺利抵达出口后就来到了纱罗市。

纱罗市

シャラシティ/Shalour City

纱罗市的精灵中心能获得新的会心能量，使用后容易打出会心攻击。最左边房间内男子会查看所选精灵的好感度。而房



间内女子如果玩家带有飞行系或超能系的怪的话可获得道具。相邻房间内的老婆婆会给玩家安闲铃铛（やすらぎのすず），携带后亲密度更加容易增加。向上前进后遇到了两个伙伴男生，对话中告知MEGA进化老伯就在城镇内部的塔里。最后提埃诺给了主角一个神奇的石头并相约在5号道路对战后离开了。

进入上方的精通塔（マスタ–タワ–/Tower of Mastery），这里塑立着巨大的卢卡力奥雕像。进入后遇到了馆长柯妮和MEGA进化老伯，原来馆长是老伯的孙女。之后其他伙伴们都赶到了，老伯开始讲述MEGA进化的情况。首先进化是精灵经过诸多战斗积累了经验值才能完成，当然也有其他一些特殊的进化方法，而MEGA进化则是让进化达到极限的精灵突破这个极限再次提升能力，所有精灵都是有这个能力的。不过MEGA进化不能保持很长时间，而且要发动MEGA进化必须得拥有相应的道具以及特殊装置MEGA手环（メガリング）。不过现阶段这个装置只能给同伴中和精灵羁绊最强的人。之后为了获得MEGA进化的资格，卡尔姆和主角开始了对决，战斗胜利后卡尔姆感受到了主角和精灵间的强烈羁绊，甘拜下风。

但是要获得资格还得去精灵道馆进行挑战。来到左边的道馆，这里的对手都是格斗系精灵。将四周四个训练师干掉后就可以和馆长柯妮对决了，对方出战精灵如下：

Lv. 29 功夫鼬

コジョフ–/Mienfoo

属性： 格斗

技能： 猫式掌击（ねこだまし/Fake Out）、升力拳（グロウパンチ/Power–up Punch、往复拍打（おうふくビンタ/DoubleSlap）

Lv. 28 豪力

ゴ–リキ–/Machoke

属性： 格斗

技能： 岩石封印（がんせきふうじ/Rock Tomb）、升力拳（グロウパンチ/Power–up Punch）、瞪眼（にらみつける/Leer）

Lv. 32 摔角鹰

ルチャブル/Hawlucha

属性： 格斗+飞

技能： 飞天压杀（フライングプレス/Flying press）、磨爪（つめとぎ/Hone Claws）、升力拳（グロウパンチ/Power–up Punch）

胜利后获得98号技能机和战斗徽章，能够控制50级精灵，同时也能使用秘传机乘浪了。胜利后再次来到精通塔的塔顶，途中可以拿到47号技能机。在塔顶，柯妮将特殊装置MEGA手环给予了主角，同时其中一只卢卡力奥也表示要和主角共同战斗。于是掌握MEGA进化的训练师之间的对决开始了。战斗中选择技能时下屏会多出一个MEGA进化的按钮，选择后便会发动MEGA进化。以后战斗时如果玩家携带的精灵是最终形态且拥有对应的MEGA进化道具就可以发动。胜利后这只卢卡里奥便成为了新同伴。

回来后往右前进，在关卡前卡尔姆将



03号秘传なみのり（乘浪）交给了主角。出关卡后是一片水路，身上没带满6只精灵的情况下可以从门口的NPC那里获得乘龙（ラプラス），不仅强力还可以直接让它来学习乘浪。之后一路向右前进，就可以来到比翼市。

※战胜馆主回到12号路，从海边乘浪上行可进入蔚蓝湾（アズ－ル湾/Azure Bay），而一路到尽头则是海神之穴（海神の穴/Sea Spirit's Den）。

比翼市
ヒヨクシティ/Coumarine City

比翼市的旅馆内可以获得幸运蛋（しあわせタマゴ），装备后获得经验值为1.5倍。要抵达精灵中心的话得乘坐地铁，在车站内竟然遇到了博士，一阵寒暄后博士将02号秘传技能机飞天（そらをとぶ）交给了主角，能够飞行的精灵习得后可以随意前往已经去过的城镇。不过依旧得先拿到新的徽章才能使用。

来到左上的道馆进行战斗。这里的主题是草系，用火系精灵就可以横扫一片——就算你开始没选火主角、在米亚雷没选小火龙、没条件Wi-Fi下载小火鸡，那现在路边鸟稚声鸟应该也进化出火属性了。顺着绳索一路上行，最后和馆长拉莫斯（フクジ/Ramos）战斗。对方的阵容如下：

Lv. 30 跳跳棉
ワタッコ/Jumpluff
属性：草+飞
技能：寄生种子（やどりぎのタネ/Leech Seed）、杂耍（アクロバット/Acrobatics）、草绳（くさむすび/Grass Knot）

Lv. 31 口呆花
ウツドン/Weepinbell
属性：草+毒
技能：草绳（くさむすび/Grass Knot）、毒粉（どくのこな/PoisonPowder）、溶解液（ようかいえき/Acid）

Lv. 34 进击羊
ゴーゴート/Gogoat
属性：草
技能：突进（とっしん/Take Down）、草绳（くさむすび/Grass Knot）、平整土地（じならし/Bulldoze）



胜利后获得86号技能机和草木徽章，可以操纵最高60级的交换来精灵，飞天也可以使用了。接着进入下方关卡，在这里又遇到了之前博士研究所的二人组，他们告诉主角因为供电的问题，通往米亚雷市的道路被封锁了，希望主角前往13号路的发电厂看看到底发生了什么。接着替主角的图鉴添加了卡洛斯山脉图鉴后离开了。关卡内对话可以获得毒系精灵携带后能够徐徐回复HP的道具黑泥（くろいヘドロ）。

※飞天作为惟一的调出菜单使用的地图技能，有必要在飞天这里说下使用方法，本作的地图技能不是在精灵菜单中直接显示，而是在掌握地图技能的精灵状态的专有的第二项“わざをつかう/USE A MOVE”中延展出来。

卡洛斯发电厂

カロス发电所/Kalos Power Plant



出了关卡就是13号道路，这里翻起的地面碰到后可以遇敌捕捉精灵。另外这里左下还能够获得太阳石和火球石板（ひのたまプレ－ト）等道具。在最左边的铁桥上遇到了燃烧团的团员，战斗胜利后他自言自语说通行证掉落在了附近。启动探宝机可很容易地在右边的大石头下找到发电厂通行证（はつでんしょパス）。用这个可以进入铁桥对面的发电厂入口。

在内部发现这里已经被燃烧团占领了，击败一个团员后在右边的房间内会看到发电厂的工作人员，里面可获得携带后让电系技能威力加强的道具雷电板（いかずちプレ－ト）。继续前进，干掉几个燃烧团员后来到了发电厂的核心位置，这里两个干部模样的人正说着已经获得了计划中的足够的能量，然后两人看到了主角，便开始了排除计划，轻松干掉了两人的恶系精灵后，燃烧团撤出了这里。不过紧接着两个蒙面的正义使者赶到（前辈们这个化妆太假了），为了感谢主角提前将设施解放而给予了回复药（かいふくのくすり）作为奖励。回到工作人员所在的房间，可以获得43号技能机和提升电系技能威力的道具磁铁（じしゃく）。

发电厂的问题解决了，通往米亚雷的西北大门也开启了。在13号道路往下，原本被挡住的楼梯现在可以通行了。通过后见到了个白发巨人，嘴里嘟哝着能够给予永远生命的花之精灵之类的话语离开了……

米亚雷市

ミアレシティ/Lumiose City

继续前进就回到了米亚雷市，进入后发现供电恢复后灯塔也正常工作了。莎娜赶来后两人一起前往灯塔参观，在灯塔门口遇到了这里的道馆馆长西特伦（シトロン/Clemont）和他的妹妹由莉嘉，检查回路完毕后点亮了整个铁塔——而作为米亚雷乃至整个卡洛斯的标志性建筑的铁塔，也正是米亚雷市的精灵道馆，进入后乘坐升降梯开始挑战。这里对战要先回答问题，根据答案的选项寻找相应的训练师对战，如果回答正确的话身后的电梯就会带玩家通往上层。这里的对手为电系精灵，没有地系精灵的话就用其他系硬打好了。四层的正确答案分别为3、1、3、2，想多打NPC赚经验值和钱的话可以先故意回答错，来到最上层和馆长西特伦对战，对方阵容如下：

Lv. 35 电飞鼠

エモンガ/Emolga

属性： 电+飞

技能： 变压（ボルトチェンジ/Volt Switch）、燕返（つばめがえし/Aerial Ace）、电光火石（でんこうせつか/Quick Attack）、十万伏特（10まんボルト/Thunderbolt）

Lv. 35 三合一磁怪

レアコイル/Magneton

属性： 电+钢

技能： 镜面射击（ミラーショット/Mirror Shot）、十万伏特（10まんボルト/Thunderbolt）

Lv. 37 电蜥龙

レアコイル/Magneton

属性： 电+普通

技能： 十万伏特（10まんボルト/Thunderbolt）、电光火石（でんこうせつか/Quick Attack）

胜利后获得24号技能机10万伏特和新的徽章，可操纵最高为70级的交换来精灵了。出门后收到了博士的联络，让主角去最近的精灵中心旁的红色咖啡馆（フラダリカフェ，招牌为红色），往下来到广场的左边就可到达，实在找不到可以坐出租车。在里面见到了博士和吕山德，交谈中说到这里存在着两只传说中的精灵，分别掌握给予和夺取的能力，而很久以前国王曾经将两种能力都得到手，并制造出了能够放出破坏火焰的强力兵器，将大自然都给破坏。现在的话这种行径不能重演了，毕竟保护人类和精灵的生存空间还是很重要的。说完后将携带后能够增加对方害怕几率的王者之证（おうじゃのしるし）给了主角。

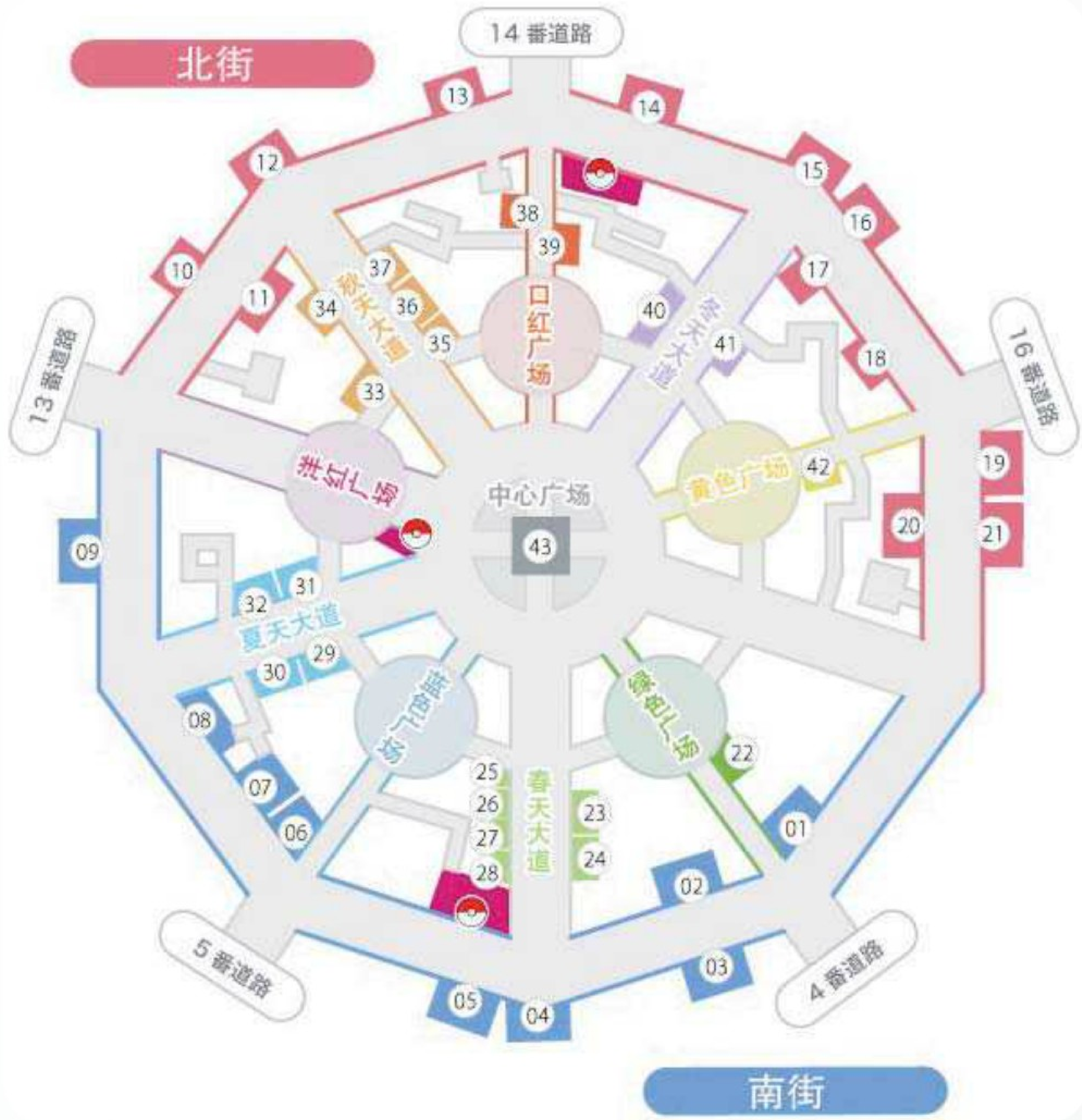


博士让主角继续进行旅程，出门后接到了托罗巴的影像，他让主角去14号道路集合。14号通路在灯塔的左上位置，当然也可以直接坐出租车，选设施内的14号通路大门就可。到达后卡尔姆又发起了挑战，胜利后在14号道路继续前进，途中可以获得6号技能机剧毒。在道路的尽头会再次遇到小伙伴们，大家相约一起去了鬼屋体验恐怖，但是结果却只是听恐怖故事……



※米亚雷市地图

剧情发展到这里，整个米亚雷市也就全面开放了，南北两条环大街、春夏秋冬和没标名字的共计五条大道以及6个广场都可以畅游，右边给出的是米亚雷市的地图对照。



薰衣市

クノエシティ/Laverre City

来到薰衣市，这里是一座自然气息浓厚的村庄。入口处的少年处可以获得41号技能机。在NPC处还可以获得耿鬼的MEGA进化道具ゲンガナイト。中央的大树就是这里的精灵道馆，内部精致华丽，十分符合仙属性这个主题。对付仙属性用毒和钢属性的技能有特效，技能机9号的毒属性技能也十分不错，而火系虽然不能克制但对仙系也有抗性。通过传送抵达一个个房间，干掉里面训练师后，最终面对的是馆长马修（マーシュ/Valerie），对方精灵阵容如下：

Lv. 38 钢嘴娃娃

クチート/Mawile

属性： 钢+仙

技能： 铁壁（てっぺき/Iron Defense）、咬碎（かみくだく/Crunch）、魔法闪光（マジカルシャイン/Dazzling Gleam）、仙之风（ようせいのかぜ/Fairy Wind）

南街（サウスサイドストリート）

01	福特餐厅	レストラン・ド・フツー
02	害羞咖啡厅	カフエ・ひとみしり
03	米亚雷交通营业所	ミアレ交通営业所
04	奥古斯汀博士精灵研究所	プランターヌポケモン研究所
05	训练师宣传片摄影室	トレーナープロモスタジオ
06	洛玖理发店	サロン・ド・ロージュ
07	索柳咖啡厅	カフエ・ソレイユ
08	佛卡斯咖啡厅	カフエ・フォーカス
09	办公室	オフイス

北街（ノースサイドストリート）

10	办公室	オフイス
11	康克多尔	カフエ・カンコドール
12	米亚雷薄饼屋	ミアレガレット
13	办公室	オフイス
14	米亚雷美术馆	ミアレ美术馆
15	超现实利修大饭店	グランドホテル・シュールリッシュ
16	办公室	オフイス
17	顶点咖啡厅	カフエ・アルティメット
18	里提克咖啡厅	カフエ・リテイク
19	战斗学院	トライアルハウス
20	巴泰约咖啡厅	カフエ・バタイユ
21	米亚雷火车站	ミアレステーション

绿色广场（ベール广场）

22	旋风咖啡厅	カフエ・ツイスター

春天大道（ブランタンアベニュー）

23	自选咖啡厅	カフエ・アラモード
24	博尔特服装店	メゾン・ド・ボルテ
25	藤藤咖啡厅	カフエ・トウトウ
26	口袋美容沙龙	ポケサロン・グルーミング
27	汉方药局	汉方药局
28	宝石店	いしや

夏天大道（エデアベニュー）

29	米亚雷出版社	ミアレ出版
30	ID彩票中心	IDくじセンター
31	帅男咖啡厅	カフエ・おとこまえ
32	回转咖啡厅	カフエ・スラローム

秋天大道（オトンヌアベニュー）

33	红色咖啡店	フラダリカフエ
34	挚爱咖啡店	カフエ・かわいがり
35	双层意大利餐厅（3V3对战）	リストランテ・ニ・リュー
37	玉屋	たまや

口红广场（ルージュ广场）

38	租户招募	テナント募集
39	旋转梦想家餐厅	レストラン・ローリングドリーマー

冬天大道（イベールアベニュー）

40	米琪娃餐厅	レストラン・ド・ミキワ
41	波尔特尼尔咖啡厅	カフエ・バルトネール

黄色广场（ジョーヌ广场）

42	托罗巴的家	トロバの家

中心广场（メディオプラザ）

43	ミレアシティ・ポケモンジム	棱镜铁塔
44	ポケモンセンター	精灵中心

Lv. 39 吸盘魔偶

バリヤード/Mr. Mime

属性：超能+仙

技能：反射盾（リフレクター/Reflect）、光之壁（ひかりのかべ/Light Screen）、精神干扰（サイコキネシス/Psychic）、仙之风（ようせいのかぜ/Fairy Wind）

Lv. 42 仙精灵

ニンフィア/Sylveon

属性：仙

技能：流星（スピードスター/Swift）、电光火石（でんこうせっか/Quick Attack）、（あまえる/Charm）、魔法闪光（マジカルシャイン/Dazzling Gleam）



胜利后获得了仙子徽章和99号技能机。出来后遇到了其他同伴，在大家的建议下决定去上方的精灵球工厂参观一番。其中莎娜和托罗巴抢先冲了进去，但是不久两人叫喊着逃了回来，身后还跟着燃烧团的成

员……看来这里也发生了紧急的事件，于是其他人决定去找救援，主角和卡尔姆则深入内部。

精灵球工厂

ボール工场/Poke Ball Factory

工厂里面有大量的燃烧团成员看守，通过传送带一路前行战斗后，上了楼梯，来到左下开关处，启动开关让传送带倒转，就可以进入右上的房间了。进入后发现工厂主管正受到燃烧团的威胁，要交出所有的精灵球。主角当然要出手阻止了，这次的战斗对象是干部克蕾亚（コレア/Celosia）和玫瑰（バラ/Bryony），途中卡尔姆赶来助阵。胜利后燃烧团撤离了，而主管为了奖励主角，将大师球和巨大金球给了主角。接着同伴们也赶到了，看到主角已将事件解决实在是敬佩不已。此时去16号道路能拿到厉害的鱼竿（すごいつりざお）和56号技能机。接下来从15号路继续前进，途中会经过两处废墟，废墟上的黑色墙壁可以用94号技能碎岩破坏，而右边的废墟可以下到荒废旅馆（荒れ果てホテル/Lost Hotel），里面除了各种鬼系精灵，周二去调查其中的垃圾桶还有一定概



率出现电鬼。继续前进，就来到了风絮镇。

风絮镇

フウジョタウン/Dendemille Town

到达飘着雪花的风絮镇时博士出现，告诉主角雪量如此大是因为雪巨人的力量在发作。从关卡进镇直走的房屋内的老夫妻分别可以让



玩家的精灵忘却技能和回忆技能。右边的通路被积雪覆盖，没有猛犸猪作交通工具是过不去的。只能回头向上方道路前进，前进不久就看到了猛犸猪，但是因为对冰冻感到不安而无法行动，那就进入北面的冰洞查看究竟吧。

严寒大山洞

フロストケイブ/Frost Cavern



继续北走便来到了严寒大山洞，进入山洞前可以先在摄影地点拍个照。山洞内有不少冰面，冰面惯性很高，走上去后就会持续滑行，本作由于还能够斜向滑行，因此这种经典的冰面谜题自然也更优于以往。地下二层需要先走水路才能够找到道路继续通行。在最深处，发现燃烧团正在和雪巨人对峙。原来精灵拥有人类所没有的能量，所以他们想妄图在这里取得雪巨人的力量。又是一番战斗，对方显然依旧不是主角的对手。胜利后雪巨人将雪巨人MEGA进化道具**ユキノオナイト**给了主角。再次来到17号通路，入口处NPC为了感谢主角解决了冰洞的事件，已经将猛犸猪备好了。乘坐猛犸猪不仅可以在积雪中行走，还能击碎挡路的巨石，就这样一路来到了百谷市。

百谷市

ヒャッコクシティ/Anistar City

进入百谷后可以直接去右上方的超能道馆挑战，这里道路十分科幻立体，不过没有什么分支线路，直走就能到达首领奥林匹亚（ゴジカ/Olympia）处，她阵容如下：

Lv. 44 辛波拉

シンボラー/Sigilyph

属性： 超能+飞

技能： 反射盾（リフレクター/Reflect）、光之壁（ひかりのかべ/Light Screen）、精神干扰（サイコキネシス/Psychic）、气刃斩（エアスラッシュ/Air Slash）

Lv. 45 呆呆王

ヤドキング/Slowking

属性： 水+超能

技能： 哈欠（あくび/Yawn）、精神干扰（サイコキネシス/Psychic）、冥想（めいそう/Calm Mind）、能量宝石（パワージェム/Power Gem）

Lv. 48 神秘猫

ニャオニクス/Meowstic

属性： 超能

技能： 精神干扰（サイコキネシス/Psychic）、冥想（めいそう/Calm Mind）、影子球（シャドーボール/Shadow Ball）、猫式掌击（ねこだまし/Fake Out）

战胜她便获得新的精神徽章后，交换来精灵的控制等级提升到了90，并获得了04号技能机。



出门后卡尔姆登场，得知主角战胜了馆长后便再次发出挑战。但是这个时候却传来了吕山德的广播，他向所有能收到这段视频的人宣告，现在的世界充斥着丑陋的争端，而燃烧团即将复活最终兵器，将除了他们以外的事物都消去，将世界回复到美丽的姿态。看来现在不是对战的时候啊，根据附近燃烧团员对话内容的提示，主角来到了米亚雷市（ミアレシティ）的红色咖啡店（フラダリカフェ）。

米亚雷市

ミアレシティ/Lumiose City

红色咖啡店正是之前和博士见面的地方，和服务员对话后便开始战斗，胜利后获得了开门密码。然后调查书架后内部出现了隐藏的大门，看来这里就是燃烧团的基地了。进门后便遇到了吕山德，他开始宣扬了一番理想后就和主角战斗了。战斗胜利后吕山德告诉主角，他十分期待主角的表现，不过能否阻止这次行动还得看主角是否能够在这里找到阻止的力量。另外通往上层的电梯的钥匙在随机的团员手中。

这里地面上的箭头会让角色顺着旋转移动，遇到障碍物才会停下，而绿色的则是传送点。前进途中会遭遇一个团员守卫着两个传送点。战斗胜利后进入黄色传送



点是回到入口，绿色传送点后一直向上，在办公室内遭遇了蒙面二人组。他们在找寻一个十分高大的老伯，而这个老伯也是燃烧团的目标。

出来后下面左边的门内是宿舍，对话后可获得12号技能机，调查床则可以休息。战胜三个队员后踏上箭头被传送到右边，进入右上门内，这里遭遇了燃烧团的干部，要进行二连战。胜利后从她们口中得知发电厂的能源是用来启动最终兵器的，不过同时还需要精灵的力量，吸收力量的地点就是10号路的石头列阵。这些石头原本是精灵的墓碑，3000年前的战争中，最终兵器夺取了大量精灵的生命。燃烧团为了成就自己的目的，只能牺牲这些已故的精灵了。接着辗转前进进入右边门内，战胜干部后获得了电梯钥匙。进入电梯来到地下二楼，在这里遇到的是高大的老伯和红发，而老伯正是前面那个白发巨人，见到塞蕾娜后为她讲了一个故事。

很久很久以前，有个男人和精灵快乐地生活在一起。但是战争发生了，男人的精灵也被战争所利用。数年后，男人面前出现装着精灵尸体的棺箱……男人十分伤心，于是制造了能够赋予生命的装置，将心爱的精灵重生了。但是这股强大悲伤却化为了愤怒，他不能容忍这个夺走他心爱精灵的世界，于是制作了最终兵器。男人让这个世界几乎毁灭，让自己变成了破坏神结束了战争。但是精灵在得知让自己复活的代价是牺牲了大量的生命后，离开了男人。

说完后巨人告诉吕山德，现在回头还来得及，不然一切毁灭后，尝到的将是充满后悔的无尽痛苦。而吕山德则不以为然，告诉塞蕾娜巨人名为AZ，和3000年前的国王名字相同。跟着吕山德乘电梯来到地下三层，这里就是最终兵器的控制装置所在地。吕山德说要看看塞蕾娜的可能性就离开了，战胜工程师后他告诉主角背后就是控制按钮，但是一红一蓝得自己选择。不过随便按哪个最后都会用遥控来启动最终兵器，在石头阵那里出现了能消灭一切的毒花。

石苔镇

セキタイタウン/Geosenge Town

回到10号道路上方的石苔镇，这里中间有巨大的水晶花，同时各个房间处也被燃烧团的人所占领了。从左上杀入燃烧团的秘密基地，门前遇到了卡尔姆来帮忙。内部最终兵器正在进行最终的充能，而燃烧团的人则出手和主角们进行对决。胜利后便是去内部见一见最终兵器的核心了。

经历了多场2对2的战斗后，在莎娜的帮助下解开了最后的机械锁。在内部终于



见到了充能中的最终兵器，不过还是有不少燃烧团的团员阻挡在主角面前。此时同伴赶到并吸引走了一部分成员，经过一番苦战后剩下的团员去喊增援了。此时装置充能完毕，从中出现的了泽尼亚斯（X）/伊维塔尔（Y）。

战斗中可以捕获神兽，如果打败的话会让玩家再次挑战。收得了神兽后吕山德又出现了，这次他身上多了许多奇怪的装置，原来他利用机械的力量获得了MEGA进化的能力。同时也企图通过武力来从主角手中将神兽夺回去，继续实施他的计划。对方的实力并不算太强，不过最后的暴鲤龙会进行MEGA进化，需要注意对方的地震和水系攻击。虽然战斗相比以往稍有难度，但是吕山德对理想的偏执注定了他的失败。失败的他释放了水晶花的能量，花朵枯萎后只剩下了一个深坑。

脱出的主角和小伙伴们汇合了，原来在假面英雄的帮助下其他人也平安无事。而假面英雄也十分感谢主角在这次行动中的努力，免除了世界毁灭的危机，主角可以继续进行图鉴的收集之旅了。回到百谷市，途中会收到博士的联络，让主角去下个城镇和他汇合。从右下关卡进入18号道路，这里右边有一个“终の洞窟”，里面能获得30号技能机，但是最内部暂时还无法进入。铁路下面的洞穴进入后还可以拿到31号技能机。

※本作的主神的捕获率相当高，基本是打掉一半HP直接扔高级球就可以搞定，但捕捉后会有与吕山德的战斗以及剧情动画，所以刷性格和个体的话会效率较低，推荐前面在4号路抓个同步率特性以及需要性格（推荐胆小或保守）的拉露丝放在队首去收服泽尼亚斯/伊维塔尔。

连理镇
レンリタウン/Couriway Town

名字和比翼市对应的镇子，进镇子后右边台阶的车站NPC会给主角89号技能机。过桥时遇到了博士，看到主角成长得如此出色，博士也忍不住和主角战上了一局。右下高处的旅馆内可以得到55号技能机。用探宝器在右边被水环绕的绿地上可以获得绮丽鳞片（きれいなウロコ），是进化美丽龙的关键道具。

接着来到19号道路，这里下方的沼泽和上层的花丛都有不少训练师可以让玩家提升实力。在吊桥上，莎娜叫住了主角，并开始对决。胜利后提埃诺和托罗巴也赶到了，他们也提议要和主角进行战斗。真正的对决真让人热血沸腾，众人虽然都败给了主角，但是这段旅途中众人的成长也是显而易见的。接着众人发现卡尔姆不在，原来他在MEGA进化老伯那里进行修炼。最后莎娜许愿大家要成为永远的朋友，并预祝主角接下来的馆长战顺利。主角也获得05号秘传机攀瀑，精灵学习后就可以登上瀑布了。

映雪市
エイセツシティ/Snowbelle City

来到的是漫天飞雪的映雪市，雪巨人左边的房间内的NPC会教授以前版本的神兽技能，不过现在这些神兽还拿不过来。左下的房间内老伯会教授各版本的御三家精灵威力150的究极技能，威力虽高但使用后一回合内会不能行动，因此请自行取舍。这里中间就是冰系道馆，由于馆长去了迷幻森林（迷いの森）还没回来，所以

无法挑战。

向下进入20号路迷幻森林，按照下、左、上、左下、下、左下的路线前进就可以来到口袋妖怪村口袋妖怪村（ポケモンの村/Pokemon Village），馆长沃尔夫（ウルップ）正和精灵们交流。得知主角要来进行挑战后就回到了道馆。在这里利用探宝机可以获得不少道具，也有百变怪、佐罗亚克等精灵，地图上可见的鸟、狗、卡比兽这些都是没法战斗收服的，只能在草地里遇敌作战收服。

从口袋妖怪村回到森林后按照右、左、下、左的路线前进到右图有台阶的版面，阶梯下有隐藏的道路，砍开挡路的树继续前进，就可以得到53号技能机。接着便是回去进行冰道馆的挑战了，战胜NPC后踩动按钮，让相应的地板转动，直至能够从正中间前进。最后和冰系馆长对决。沃尔夫的阵容为如下：



Lv. 56 雪巨人

ユキノオー/Abomasnow

属性：草+冰

技能：冷冻光线（れいとうビーム/Ice Beam）、能量球（エナジーボール/Energy Ball）、冰飞石（こおりのつぶて/Ice Shard）

Lv. 55 弗里基奥

フリージオ/Cryogonal

属性：冰

技能：冷冻光线（れいとうビーム/Ice Beam）、怪异光（あやしいひかり/Confuse Ray）、冰雹（あられ/Hail）

Lv. 59 冰船兽

クレベース/Avalugg

属性：冰

技能：冷冻光线（れいとうビーム/Ice Beam）、雪崩（ゆきなだれ/Avalanche）、诅咒（のろい/Curse）、咬碎（かみくだく/Crunch）

胜利后获得了最后的冰山徽章和13号技能机，此外馆长在门口让主角去挑战精灵联盟。由于可以使用攀瀑了，可以去口袋妖怪瀑布上拿取29号技能机精神干扰，这可是强力的超能系技能。而连理镇右边的瀑布上面还有80号技能机。

※马修在迷幻森林中有两处会引发了死机BUG，从映雪市进入后按照下、左、上后在一个小女孩上下跑的版面，无论是左走还是右走都有一定概率死机。而如果之前在森林里存档，则会直接导致读取存档后黑屏的恶性BUG。该BUG的解决方法为换一台3DS并换一张SD卡、关闭无线开关再开机就会读出游戏。但并不是每个读者都有这个条件，所以尽量不要在森林里存档。

精灵联盟

ポケモンリーグ/Pokemon League

终于可以向最后的联盟发起挑战了，进入前先将拥有怪力、冲浪等地图能力的精灵准备好。从21号道路前进，途中利用好秘传技能可以获得22号技能机。一路征战后就抵达了精灵联盟。在这里要面对四天王的挑战。天王的战斗场地十分华丽，而和四天王的战斗难度也非以前经历过的战斗可以比拟，不过主角在之前冒险中积累的经验和精灵们的实力都不是假的。

火天王・帕基拉（パキラ/Malva）



没有什么太特别的，一路用水系大招淹过去即可。

Lv. 63 火焰狮

カエンジシ/Pyroar

属性：火+普通

技能：火焰放射（かえんほうしゃ/Flamethrower）、狂野雷电（ワイルドボルト/Wild Charge）、高音（ハイパーボイス/Hyper Voice）、战吼（おたけび/Noble Roar）

Lv. 63 火矢鹰

ファイアロー/Talonflame

属性：火+飞

技能：勇鸟（ブレイブバード/Brave Bird）、电光火石（でんこうせっか/Quick Attack）、烈焰驱动（フレアドライブ/Flare Blitz）、挣扎（じたばた/Flail）

Lv. 63 火炭龟

コータス/Torkoal

属性：火

技能：地震（じしん/Earthquake）、岩石飞刃（ストーンエッジ/Stone Edge）、诅咒（のろい/Curse）、火焰车（かえんぐるま/Flame Wheel）

Lv. 63 吊灯鬼

シャンデラ/Chandelure

属性：鬼+火

技能：影子球（シャドーボール/Shadow Ball）、火焰放射（かえんほうしゃ/Flamethrower）、密谈（ないしょばなし/Confide）、怪异光（あやしいひかり/Confuse Ray）

钢天王・钢匹（ガンピ/Wikstrom）



这位颇有骑士风范的大叔是钢天王，要注意的是其中剑盾魂的拔剑与持盾状态的切换，同时队伍中的仙属性精灵要注意这些精灵的钢系攻击。

Lv. 63 仙灵钥匙

クレッフィ/Klefki

属性：钢+仙

技能：撒菱（まきびし/Spikes）、寻衅（いちゃもん/Torment）、魔法闪光（マジカルシャイン/Dazzling Gleam）、光栅加农炮（ラスターカノン/Flash Cannon）

Lv. 63 大磁鼻

ダイノーズ/Probopass

属性：岩+钢

技能：大地力量（だいちのちから/Earth Power）、放电（ほうでん/

Discharge）、光栅加农炮（ラスターカノン/Flash Cannon）、能量宝石（パワージェム/Power Gem）

Lv. 63 铁甲螳螂

ハッサム/Scizor

属性： 虫+钢

技能： 子弹拳（バレットパンチ/Bullet Punch）、十字钳（シザークロス/X-Scissor）、铁头（アイアンヘッド/Iron Head）、试刀（つじぎり/Night Slash）

Lv. 65 剑盾魂

ハッサム/Scizor

属性： 钢+鬼

技能： 王者之盾（キングシールド/King's Shield）、铁头（アイアンヘッド/Iron Head）、圣剑（せいなるつるぎ/Sacred Sword）、暗影爪（シャドークロー/Shadow Claw）

水天王・茨米（ズミ/Siebold）



水天王的队伍中的重炮虾的攻击威力相当高，暴鲤龙则喜欢龙舞强化后攻击，都是要重点防范的对象。

Lv. 63 重炮虾

ブロスター/Clawitzer

属性： 水

技能： 水之波动（みずのはどう/Water Pulse）、波动弹（はどうだん/Aura Sphere）、暗之波动（あくのはどう/Dark Pulse）、龙之波动（りゅうのはどう/Dragon Pulse）

Lv. 63 暴鲤龙

ギャラドス/Gyarados

属性： 水+飞行

技能： 龙舞（りゅうのまい/Dragon Dance）、地震（じしん/Earthquake）、攀瀑（たきのぼり/Waterfall）、冰之牙（こおりのキバ/Ice Fang）

Lv. 63 宝石海星

スターミー/Starmie

属性： 水+超能

技能： 冲浪（なみのり/Surf）、精神干扰（サイコキネシス/Psychic）、魔法闪光（マジカルシャイン/Dazzling Gleam）、光之壁（ひかりのかべ/Light Screen）

Lv. 65 藤壶勇士

ガメノデス/Barbaracle

属性： 岩+水

技能： 十字切（クロスチョップ/Cross Chop）、岩石飞刃（ストーンエッジ/Stone Edge）、贝壳刃（シェルブレード/Razor Shell）、十字钳（シザークロス/X-Scissor）

龙天王・嘉斯纳（ドラセナ/Drasna）



天王里的大妈级人物，其精灵皆为龙系，虽说看起来是给仙属性练刀子用，但也不要小瞧这老牌的强力物种哦，即便用仙属性精灵也要提防它们的其他属性攻击。

Lv. 63 藻海龙

ドラミドロ/Dragalge

属性： 毒+龙

技能： 冲浪（なみのり/Surf）、淤泥爆弹（ヘドロばくだん/Sludge Bomb）、十万伏特（10まんボルト/Thunderbolt）、龙之波动（りゅうのはどう/Dragon Pulse）

Lv. 63 赫飞龙

クリムガン/Druddigon

属性： 龙

技能： 复仇（リベンジ/Revenge）、龙尾（ドラゴンテール/Dragon Tail）、报仇（かたきうち/Retaliate）、循序渐进（なしくずし/Chip Away）

Lv. 63 云翅龙

チルタリス/Altaria

技能： 棉花守护（コットンガード/Cotton Guard）、龙之波动（りゅうのはどう/Dragon Pulse）、唱歌（うたう/Sing）、月之力量（ムーンフォース/Moonblast）

Lv. 65 音波飞龙

オンバーン/Noivern

属性： 龙+飞

技能： 龙之波动（りゅうのはどう/Dragon Pulse）、怒之门牙（いかりのまえば/Super Fang）、火焰放射（かえんほうしゃ/Flamethrower）、气刃斩（エアスラッシュ/Air Slash）

冠军・卡奈



胜利后从中间来到光之间，这里等着主角的是联盟的冠军卡奈。最后的莎娜多会进行MEGA进化，针对对方超能和仙的特性来进行攻击吧。战斗胜利后，卡奈恭喜主角成为了新的冠军。并将主角带到了冠军记录碑面前，这里将一起奋战精灵的身姿记录在了这里。

Lv. 64 摔角鹰

ルチャブル/Hawlucha

属性： 格斗+飞

技能： 剑舞（つるぎのまい/Swords Dance）、飞天压杀（フライングプレス/Flying press）、毒突（どくづき/Poison Jab）、十字钳（シザークロス/X-Scissor）

Lv. 65 暴龙王

ガチゴラス/Tyrantrum

属性：岩+龙

技能：双刃头突（もろはのずつき/Head Smash）、地震（じしん/Earthquake）、龙爪（ドラゴンクロー/Dragon Claw）、咬碎（かみくだく/Crunch）

Lv. 65 极光龙

アマルルガ/Aurorus

属性：岩+冰

技能：反射盾（リフレクター/Reflect）、暴风雪（ふぶき/Blizzard）、光之壁（ひかりのかべ/Light Screen）、闪电（かみなり/Thunder）

Lv. 65 度魂南瓜

パンプジン/Gourgeist

属性：鬼+草

技能：种子爆弹（タネばくだん/Seed Bomb）、万圣夜（ハロウィン/Trick-or-Treat）、鬼隐（ゴーストダイブ/Phantom Force）、影袭（かげうち/Shadow Sneak）

Lv. 66 软滑龙

ヌメルゴン/Goodra

属性：龙

技能：大字火（だいもんじ/Fire Blast）、龙之波动（りゅうのはどう/Dragon Pulse）、气合弹（きあいだま/Focus Blast）、浊流（だくりゅう/Muddy Water）

Lv. 68 莎娜多

サーナイト/Gardevoir

属性：超能+仙

技能：月之力（ムーンフォース/Moonblast）、十万伏特（10まんボルト/Thunderbolt）、影子球（シャドーボール/Shadow Ball）、精神干扰（サイコキネシス/Psychic）

千年之王的挑战

为了表彰主角和同伴们在对抗燃烧团内的功绩，大家集合到了米亚雷市举行欢庆活动，博士作为代表给了主角卡洛斯的徽章。在一片欢庆声中，AZ登场了，要求与主角对决。他的精灵为全国图鉴编号为No.324火炭龟、No.523辛波拉和No.623鬼重甲，等级全是60，相比冠军战这场战斗十分轻松。胜利后AZ也放开了心结，此时天空一阵闪光，AZ心爱的精灵回来了……



通关后要素汇总

强力精灵获得

另一个御三家

通关后出门，莎娜会要求和主角交换精灵。她给的是当初自己所选择的另外一个御三家精灵。

携带莎娜多MEGA石的拉露丝

在米亚雷市的马戏团咖啡厅（カフェ·ソレイユ）内可以和冠军卡奈交换精灵。对方给的是携带MEGA进化道具的拉露丝。性格和特定等都是固定的，所以要刷极品还是得靠自己捕捉。

关东三神鸟

首先要说的是每个存档只能捕捉到三神鸟中的一只，而具体哪一只和玩家最初选择的御三家有关。通关后在草丛内遇敌会一定概率遇到神鸟，触发战斗后对方会直接逃跑。然后玩家就可以在图鉴内查看神鸟的所在地了，此时如果离得近的话可以去追，不然就推荐一直在一个城镇用飞天，直到神鸟出现在附近区域。虽然它依旧会逃跑，但是反复此操作，在遇到11次后神鸟就会回到海神之穴（海神の穴/Sea Spirit's Den）去休息，进入后就可以战斗并捕捉了。



超梦

口袋妖怪村内那个原本被道路挡住的无名洞穴（ななしの洞窟/Unknown Dungeon）可以进入了，进入后利用乘浪可以抵达最深处。在这里遇到的是超梦，对话后进行战斗（记得先存档）。战斗中捕获成功的话会获得版本相应的超梦MEGA石。切记不要直接干掉超梦，否则无法获得该MEGA进化道具。

基加迪

（ジガルデ/Zygarde）

18号道路右边终端洞窟原本最内部被挡住的地点也可以进去了，内部是新的神兽基加迪。对话后触发战斗便可捕获。



二周目追加剧情

米亚雷市
ミアレシティ/Lumiose City

通关后按照妈妈的指示，主角来到米亚雷市的米亚雷火车站（ミアレステ–ション）和博士碰头。先来到博士研究所，和研究员对话可以得到重要道具追踪器（ポケトレ）。接着来到车站，进门后被两名前辈拦住，他们将主角的精灵图鉴进行了升级，可以查看全国图鉴了。和博士对话，他将前往黄楠市（キナンシティ）的车票给了主角，那里有着许多实力强劲的训练师。调查旁边的检票装置就可乘坐地铁。

黄楠市
キナンシティ/Kiloude City

下车便来到了黄楠市，黄楠市无法通过飞行和步行等方式到达，只能乘火车。出站后门口的老伯会给主角名为对战摄录机（バトルレコ–ダ–）的道具，该道具会记录玩家的各项战斗记录。民家内对话可获得91和58号技能机。精灵中心有个NPC



会查看精灵的个体值，满个体的话他会报出来。城镇中心是战斗小屋，内部会限制等级让玩家进行多种战斗类型的挑战。胜利一场后在右边最高处会见到卡尔姆，免不了的又是对决。这次她所携带的精灵补全到了6只，同时最后的灾兽也学会了MEGA进化。胜利后获得了灾兽的MEGA进化道具。以后每天都可以来对战一次，卡尔姆还告诉主角博士在百谷市等主角。

另外这里还有个比较重要的设施——最右上的好友狩猎区，可以去玩家添加的好友狩猎区去狩猎。每个玩家的狩猎区能捕捉到的精灵是固定的，开始时只有两种。当对方也有口袋妖怪游戏并通关后，就可以在狩猎场中捕捉到第三种精灵，同时狩猎场内的还能捕捉到这三种精灵的梦特性。另外，这里遇到闪光精灵的几率也比较高。

百谷市
ヒャッコクシティ/Anistar City

继续剧情，来到百谷市（ヒャッコクシティ/Anistar City）的巨大水晶时钟下面见到了博士，这里博士告诉主角MEGA进化石可能是在远古战争时融入了神兽力量的石头，在注入对精灵的思念后就拥有让其进行MEGA进化的能力了。之后博士让主角触摸时钟，主角获得了感应MEGA进化石的能力，以后就可以收集各地散落的MEGA进化石了。具体的MEGA进化石收集见后文，因为下面还有百变刑事的剧情留着大家去完成。

百变刑事

第一话 名为汉萨姆的男人

注：本系列剧情都在米亚雷市（ミアレシティ）发生，由于这里地形非常复杂，找不到的地方建议都按照地名乘出租车到达。

再次来到米亚雷市，接到通信，让主角去口红广场（ルージュ广场）的汉萨姆豪宅（ハンサムハウス）。原租户招募（テナント募集）通关后由于汉萨姆的入住便变为了汉萨姆豪宅。进入后再次遇到之前在四代、五代都有登场的侦探汉萨姆，他找主角帮忙是因为这个大城镇有很多人遭遇麻烦，而遇到麻烦的人都来这个侦探事务所寻求帮助了。所以希望主角这个冠军能够帮忙。



答应帮忙后，对方要通过训练来提升主角侦探方面的能力，内容就是找到隐藏在城镇内的5张汉萨姆票券（ハンサムチケット），具体提示在背后桌子上，调查相应地点的闪光点就可获得了。五张票券的地址如下：

1.靠近玫瑰广场（ローズ广场）的精灵中心的更衣室地上。

2.中心的精灵道馆。

3.药店“汉方药局”内。

4.大饭店（グランドホテル）一楼最右边，可以打的到顶点咖啡（カフェ·アルティメット），对面就是。

5.在米亚雷美术馆（ミアレ美术馆）一楼右边，就在上个旅馆的旁边。

获得所有的票券后后回到汉萨姆豪宅，主角便也正式成为了侦探的一员。

第二话 生活在暗巷的生物

接到联络后再次来到汉萨姆豪宅（ハンサムハウス），这次的委托是妈妈联合会的，她们的孩子最近总是聚集在暗巷，由于她们要将孩子们培养成精英训练师，所以不能让孩子们学坏，拜托主角去查看个究竟。再次和汉萨姆对话后，正式接受委托。

然后出门打车到福特餐厅（レストラン·ド·フツー），旁边有小宠物睡觉的地方内部就是暗巷，进入后战胜了大量小朋友才得以进到最内部。此时汉萨姆也赶来了，两人在内部看到了精灵和两个小女孩。原来小女孩是孤儿并生活在这里，她们十分贫穷连精灵球都买不起。不过善良的小朋友们为了和她们两个玩就放弃了外面的广场而到这个暗巷中来。汉萨姆见状建议她们俩来事务所打工，小女孩答应了。不过在靠近精灵的时候精灵却逃走了，而找寻精灵这个工作就交给主角了。



离开暗巷后接到联络，汉萨姆从小朋友那里得到了线索，超能猫只在暗巷内活动。分别在康克多尔咖啡厅（カフェ·カンコド–ル，右边暗巷），薄饼屋（ガレ

ツト屋，斜对面暗巷）和米亚雷火车站（ミアレステ–ション，对面暗巷）内找到超能猫并选择选项（ほほえむ、歌う、踊る）提升和超能猫的好感度后，就可以将它们带回来了。在事务所内，知道了其中一个少女的名字叫玛奇艾露，这下事务所的同伴又增加了。不过最后，似乎侦汉萨姆对真正的任务没有完成而有些忧虑。

第三话 侦探、游客和不良团体

接到呼叫后再次来到事务所，一开始汉萨姆找主角谈论小女孩住处的问题。这时进来个外国大妈，说自己的精灵在车站被偷走了，虽然她又渴又饿班机也马上起飞了，但是绝不能留下心爱的精灵而自己走，所以就来事务所寻求帮助了。汉萨姆一听立马决定替客户去买吃的，委托则交给主角……

大妈十分生气，以为汉萨姆根本听不懂自己在说什么。这时玛奇艾露回来了，



正遇到大妈在斥责汉萨姆，于是用英语让她闭嘴。听到有人能听懂自己说的话，大妈连忙道歉并将事情原委告诉了大家。玛奇艾露控制超能猫用超能力让主角也能感受到对方话语的意思。原来大妈装有精灵球的包在车站前被偷走了，而玛奇艾露告知这可能是这里的不良团体所为。此时汉萨姆回来了，由于大妈之前说过汉萨姆的坏话，所以玛奇艾露让汉萨姆不要管这个事情。不过汉萨姆的信条是当有人和精灵遇到困难时义不容辞帮忙，说完汉萨姆赶去了车站。

玛奇艾露接着说不良团体并不好对付，于是主角也赶过去了。在米亚雷车站，汉萨姆正和不良团体对峙。对方提出进行精灵对决，获胜的话才将偷盗的东西归还。不过汉萨姆没带精灵球，所以主角只能代打上场了。胜利后玛奇艾露赶了过来，此时通过对话得知：玛奇艾露原本是他们中的一员，它们很希望玛奇艾露继续当自己的同伴。汉萨姆则说，偷别人精灵是最恶劣的事，不过如果对方保证不继续作坏事的话，希望随时来事务所找玛奇艾露继续作朋友。

回到事务所，汉萨姆对玛奇艾露是不良少年的出身很是吃惊。原来玛奇艾露只是打架赢了他们就被推选为老大了，但自己从来没承认过。此时不良少年们也进来说大家放弃了做无聊的不良少年，开始打工了……这个时候响起了悲伤的音乐，玛奇艾露问汉萨姆大叔虽然自己在这里打工，但是侦探事务所完全没有人来，这样下去撑得住吗？汉萨姆表示自己是土豪所以不用担心，但妹子还是决定去打工了……

第四话 向不可饶恕之事宣战

来到事务所，汉萨姆表示最近玛奇艾露的样子很奇怪，今天也没留下来值班，昨天回来时的样子还非常奇怪。此时收到广播，美术馆昨晚被人侵入，壁画被损坏。由于犯人还没捉到，所以汉萨姆让主角现行去调查一番。

事务所往右，切换地图后对面右边的白色建筑物就是美术馆，



来到三楼，在涂鸦严重的画像前见到了馆长，他对这种犯罪行为进行了严重的斥

责。对话完毕后出门，又接收到了广播，在城镇各处都发生了精灵球抢夺事件，在精灵对战之后下手。由于犯罪在暗巷中进行所以无法确认犯人的样子。接着汉萨姆会让主角回到事务所。

原来汉萨姆听到了新闻想出了一个战术，那就是让主角去担当诱饵，自己则躲藏在一边等胜负分出时抓住出手的犯人。乘的士来到薄饼屋（ガレット屋），在对面的暗巷遇到了犯人，胜利后在汉萨姆的帮助下将犯人击退。接着来到康克多尔咖啡厅（カフェ·カンコドール）再战胜一次犯人后来到米亚雷火车站的暗巷，不过这次已经有人被抢了。最后的目的地是福特餐厅（レストラン·ド·フツー），进入精灵背后的暗巷，这次战胜犯人后对方似乎要动真格了，此时玛奇艾露的超能猫赶到并亲切地围着犯人打转，而犯人好像认出了小猫，但最后还是动手了，千钧一发之际汉萨姆挡下了攻击并认出了战斗服下是玛奇艾露，犯人痛苦地挣扎一番后离开了。将汉萨姆送回事务所后他让主角先回去休息。

主角走后汉萨姆告诉超能毛自己本应该进行隐秘行动的，但这次的受伤比较严重，而那个假面服就是自己来这里的真正目的，看来只能启用非常手段了。

第五话 炎之女和事件的真相

这次接到的是玛奇艾露的联络，她追问汉萨姆在哪里，得知在医院后却说着时间来不及了赶忙走掉了。这时有进来一个老伯，说要测试下主角的实力后开战了。胜利后对方告知自己曾是燃烧团的干部，这次是按照主人的要求测试下主角，之后要带主角去主人处接受委托。

前往超现实利修大饭店（グランドホテル·シュールリッシュ），在5层左边的房间遇到了联盟的火天王帕基拉，战斗胜利后对方告诉主角那个特殊战斗服内部就是玛奇艾露，而这个服装的开发者则是燃烧团的科学家。帕基拉的委托就是干掉那个科学家，守护燃烧团的尊严并挽救那名少女。根据要求来到红色咖啡店（フラダリカフェ），跟着帕基拉进入了内部的秘密基地。输入隐藏密码后可以来到隐藏电梯，而帕基拉则叫主角转告汉萨姆，他们之间的约定完成了。按照之前的线路，战胜研究员后来到了内部，再战胜不良少年后，他告诉主角是玛奇艾露向老板介绍在这里打工。在房间内调查所有的书架（四个格子都调查一下），上面记录了强化服和玛奇艾露在这次事件中的详细情况。之后和少年对话后铃声响了，少年下班了……



接着柯塞罗希克博士进来了，看到主角后叫出了玛奇艾露来和主角进行战斗。战胜三次后汉萨姆也赶来了，再次胜利一次后玛奇艾露陷入了痛苦中，博士见状将开关关掉——原来玛奇艾露是在这里打工，而在战斗服中的时间都在睡觉。于是汉萨姆将玛奇艾露支开，单独和博士谈话。博士承认自己是一切的元凶，玛奇艾露是个好女孩，一切与她无关。知道这点后汉萨姆说身为国际警察在这里的任务已经完成了。不过他希望不要告诉玛奇艾露真相，因为她十分仰慕博士。让柯塞罗希克被带去警察局前，和玛奇艾露度过最后的幸福一天。

第六话 再见了，汉萨姆

回到事务所后，超能猫带着汉萨姆留给大家的信进来了。信内他告诉大家自己是国际警察，身体安然无恙，入院只是不想让大家卷入危险的伪装而已。不过事件既然解决，所以他也将离开了。最后他将汉萨姆这个名号赠与了主角……而事务所则买下来交由玛奇艾露打理。得知一切的玛奇艾露为了向汉萨姆告别追了出去……

追去后遇到了不良少年，他告诉主角汉萨姆去了美术馆。来到三楼发现画已经修复完毕，同时和馆长对话他也得知了犯人被逮捕的消息。出门后收到影像信息，说柯塞罗希克博士和汉萨姆在红色咖啡店（フラダリカフェ），进入后博士正在和汉萨姆谈话，说精灵球已经物归原主，同时也联络了玛奇艾露赶来这里。



玛奇艾露也赶来了，她想和汉萨姆一起走，但汉萨姆是国际刑警要往来于世界各地。所以希望玛奇艾露代替他维护这个城市的和平，毕竟她生于此长于此，比任何人都要熟悉这里。此外博士也将去除了控制装置的战斗服和精灵都交给了玛奇艾露。能够遇到两个好人是幸运的，在事务所，玛奇艾露决心和超能猫一起担任守护城市和平的使命。而二周目的侦探剧情，也就到此结束了，以后去事务所可以和玛奇艾露对战。



城镇的特殊功能设施一览

技能的忘却和回忆

这两个NPC都在风絮镇（フウジョタウン/Dendemille Town）风车右下的民居内。左边的老爷爷可以让指定精灵忘却包括秘传技能在内的所有技能；而右边的老婆婆处则可以通过花费心之鳞片（ハートのウロコ）来让指定精灵领悟之前可以习得的一个技能。

觉醒力量类型判定

10号技能机器觉醒力量（めざめるパワー/Hidden Power）会根据习得精灵的个体值不同技能的属性也各不相同。而百谷市（ヒャッコクシティ/Anistar City）服装店右边民居内的NPC会判定指定精灵习得觉醒力量技能后的技能属性。

咖啡店的精灵图鉴登入

在青叶市（ショウヨウシティ/Cyllage City）、薰衣市（クノエシティ/Laverre City）和百谷市分别有咖啡店（门口有咖啡杯标志），花钱后可以进入店内。和顾客交谈可以查看他们所携带的精灵，如果是没有见过的精灵的话是会登录入图鉴的。

服装店

服装是本作的新要素，可以更换主角的外形。服装店分布在白檀市（ハクダンシティ/Santalune City）、米亚雷市（ミアレシティ/Lumiose City）、青叶市、薰衣市、百谷市和映雪市（エイセツシティ/Snowbelle City）。其中米亚雷市的高级服装店在时髦值提升到一定程度后才能够进入，女性主角的话可以在里面采购不少高级货。服装店内的衣服每天都会刷新，记得不定时去看一下能否扫到新货。

御三家的技能教学

在薰衣市的民宅内有针对御三家的技能教学，根据属性能够习得草之誓言（くさのちかい/Grass Pledge）、火之誓言（ほのおのちかい/Fire Pledge）和水之誓言（みずのちかい/Water Pledge）这三个技能中的一个。而当玩家手上的御三家进化到最终形态后，映雪市左下民宅内可以根据属性习得硬化植物（ハードプラント/Frenzy Plant）、爆烈燃烧（ブラストバーン/Blast Burn）和高压水炮（ハイドロカノン/Hydro Cannon）这三个威力为150的超强技能中的一个。

个体值判定

通关后可进入的黄楠市（キナンシティ/Kiloude City）的精灵中心有个紫发少年会判定玩家指定精灵的个体值能力。一般是一句总结开场和一句结尾，每次都有。两句话中间报出的属性（攻击、防御等）都是满31点个体值的属性。而结尾句后报出的属性则是个体值相当低（接近0）的属性。

抽奖

米亚雷市的ID彩票中心（IDくじセンター/Loto-ID Center）是个抽奖场所，每天会随机报一个数字。然后查看仓库内的所有精灵的主人ID是否有和这个数字相符的。根据相符程度会给予奖励：一等奖，奇异软糖（ふしぎなアメ/Rare Candy）；二等奖：PP最大剂（ポイントマックス/PP Max）；三等奖，PP上升剂（ポイントアップ/PP Up）；四等奖，哞哞牛奶（モーモーミルク/Moomoo Milk）。每天一次，可利用神奇交换来和尽量多的不同玩家交换精灵，提升中奖概率。

战斗鉴定

通关后可以进入米亚雷市的战斗学院内进行对战。有单人战和双人战斗，不能选取相同的精灵，进入后精灵等级也被强制改变到50级。根据战斗结果会获得BP和各类奖品。由于此处1级精灵也会被提升到50级，因此也是查看非满31个体值精灵其他项到底是多少点的最好场所。另外这里还有下载选项，看来以后将有强力对手供玩家挑战。

战斗餐厅

米亚雷市有四家餐厅，按照星级由低到高分别为：福特餐厅、意式餐厅、米琪娃餐厅和隐藏的旋转梦想家餐厅（地址参看前面的米亚雷地图）。付钱（很贵）进入后可进行连战，不过会限定指定的回合数。战斗结束后会根据玩家的战斗消费的回合数会给予一定的道具奖励，越少奖励越好。这些道具基本上都是让玩家卖钱用的，如果消费了很少回合的话，奖励算下来是可以大赚一笔的。每个餐厅都有不同的多种战斗规则可供选择，在指定回合内完成的话会标记五角星。不过这里可不是送玩家钱的地方，训练师的实力很强，且配招十分对战向，玩家惟一的优势是可以等级压制……时髦值提升后入门费会便宜下来，而在前三家餐厅获胜后且时髦值提升后，才能够进入最后的隐藏餐厅。

战斗别墅

说到赚钱赚经验，7号道路的战斗别墅（バトルシャトー）绝对是通关后玩家的不二选择。这里的战斗可说完美诠释了什么叫打土豪抢钱。小屋内会根据时间刷新富豪NPC，对话后就可以进行对战。战胜一定数量的NPC后出门时女仆会为玩家提升爵位，以后房间内刷新NPC的种类会变多。这里的优点是这些土豪十分弱，获胜后给的钱也比较多，配合提升金钱的O能量可获得大量金钱。而和服NPC则会带固定的精灵，胜利后经验给得十分多，配合提升经验的O力量则可以轻松练级。

和门口的女仆对话后可以发送案内状和挑战状，分别可刷新的NPC的金钱和经验提升。案内状和挑战状各有三个种类，虽然很贵但很容易就赚回来了。每

天（现实时间）案内状和挑战状各自也只需要发一次，多发的话会把前面发的效果覆盖。玩家清完一圈NPC后没有新NPC刷新时，可以找点别的事情做做。由于7号道路也是孵蛋的最佳场所，因此也可以孵会蛋后进来转转，这个节奏比在里面蹲点要好得多。

案内状和挑战状

名称	效果
案内状	NPC来访时间缩短
银の案内状	NPC来访时间更加缩短
金の案内状	赏金1.5倍
挑战状	对战精灵等级+5
青い挑战状	对战精灵等级–10
赤い挑战状	对战精灵等级+10
黑い挑战状	对战精灵等级+20

其他实用设施

更改名称： 和古木镇（コボクタウン/Camphrier Town ）精灵中心的NPC交谈，可更改精灵的名称，不过精灵主人须是当前游戏的玩家。

打工： 米亚雷市的超现实利修大饭店可以打工，一天一次。

精灵球专卖： 米亚雷市的玉屋，可以购买到各种精灵球。

进化石专卖： 米亚雷市的宝石店，可以买到三种进化石，旁边的富豪还会出售MEGA进化石，售价根据时髦值而变动，卖10000时表示玩家时髦值达到了最高。

道具交换： 米亚雷市南街的精灵中心内右边NPC处可以用PM点数（ポケマイルポイント）来交换道具。PM点数是玩家之间互动时，相距的距离越远越能够获得高点数。

理发店： 米亚雷市的洛玖理发店，可改变发型和发色，时髦值提高后会出现隐藏发型。

精灵毛发修剪： 米亚雷市的口袋美容沙龙，为精灵特里米安犬服务。

按摩： 青叶市精灵中心左边的民宅。能够提升亲密度，一天一次。

香专卖： 比翼市（ヒヨクシティ/Coumarine City）入口处的摊贩上卖各种香。

反转战斗： 18号道路的民宅内和NPC对话会进行反转战斗（さかさバトル），即战斗中所有属性相克全都逆转，每天一次。根据战斗中特效攻击的次数，胜利后给予的奖励也不同。

心之鳞片： 通关后伙伴大胖子提埃诺在比翼市的高台边，每天会指定一个技能。将有此技能的精灵带给他看后就会给予玩家心之鳞片。

化石研究所： 化石研究所处于黄葵镇（コウジンタウン/Ambrette Town）。通关后在光辉洞窟（辉きの洞窟/Glittering Cave）最内部碎岩可以一定几率获得化石，然后拿回来鉴定就可以获得以前版本的化石精灵。



资料篇

这部分就是游戏的资料了，这里为大家带来的有《X·Y》的全特性讲解、技能讲解、技能机入手方法、O能量入手方法、全部MEGA进化石入手方法以及卡洛斯三大图鉴全精灵入手方法。

特性讲解

特性	日文名	英文名	效果
寒冰身躯	アイスボディ	Ice Body	冰雹天气下，每回合回复最大体力值的1/16，同时不受冰雹的伤害
恶臭	あくしゅう	Stench	用技能造成伤害时，10%机率使对手害怕。排在队首时遇到野生精灵的概率减少
厚脂肪	あついしぼう	Thick Fat	受到火系、冰系的伤害减半
后发制人	あとだし	Stall	使用的技能必定最后出手
分析	アナライズ	Analytic	如果最后一个攻击，技能威力提高
乖僻	あまのじゃく	Contrary	使能力升降的效果与通常情况相反
接雨盘	あめうけざら	Rain Dish	暴雨天气下，每回合回复最大体力值的1/16
降雨	あめふらし	Drizzle	上场时将天气变为暴雨，持续5回合
蚁地狱	ありじごく	Arena Trap	在场上时禁止对手逃跑和交换，对飞行系和浮游特性精灵无效。排在队首时遇到野生精灵的概率增加
芳香面纱	アロマベ–ル	Aroma Veil	己方所有精灵不会受到精神系技能影响
威吓	いかく	Intimidate	上场时使对方精灵的攻击下降一级。排在队首时遇到野生精灵的概率减少
怒穴	いかりのつぼ	Anger Point	在受到会心一击时，攻击力提升至最高等级
石头脑袋	いしあたま	Rock Head	不会受到技能的反作用力造成的伤害
恶作剧之心	いたずらごころ	Prankster	辅助技能的出手优先级提升一级
治愈之心	いやしのこころ	Healer	多人战斗时每回合有1/3几率解除我方精灵的异常状态，不能解除自己的
幻影	イリュ–ジョン	Illusion	成为自己队伍第六只（或最后一只）精灵的样子，受到攻击后恢复
有色眼镜	いろめがね	Tinted Lens	在技能效果不佳之时，使技能的威力翻倍
湿润身躯	うるおいボディ	Hydration	暴雨天气下，每回合结束时回复自身的异常状态
天气锁	エアロック	Air Lock	在场上时使天气的效果和影响无效化，但天气不会消失
光环破坏	オ–ラブレイク	Aura Break	使仙之光环、黑暗光环的特性的效果反转
洞察	おみとおし	Frisk	能够知晓对手全员携带的道具
亲子爱	おやこあい	Parental Bond	技能发动后，会追加一次威力为原技能30%的额外攻击，可发动技能附加效果
怪力钳	かいりきバサミ	Hyper Cutter	不会被对手降低攻击能力的等级
踩影	かげふみ	Shadow Tag	在场时对方无法逃跑和交换，场上双方皆为此特性时互相抵消
加速	かそく	Speed Boost	每回合结束时速度提升一级，替换上场的那回合不计入其中
硬爪	かたいツメ	Tough Claws	接触攻击的威力变为1.3倍
破格	かたやぶり	Mold Breaker	使用技能时无视对手物防特性的效果
好胜	かちき	Competitive	受对方技能或特性而让能力降低时，特攻提升二级。
战斗盔甲	カブトア–マ–	Battle Armor	不会受到会心一击

特性	日文名	英文名	效果
轻身	かるわざ	Unburden	携带的道具消失时，速度翻倍。如果一开始就没有携带道具，效果不会发动
替代物	かわりもの	Imposter	在战斗中出场时，变为与对方精灵相同的样子，技能与一部分能力也一样
坚硬	がんじょう	Sturdy	不会受到一击必杀技能的效果，同时在满体力的情况下被一击致死时必定留下1点体力
强壮之颚	がんじょうあご	Strong Jaw	用牙咬的技能的威力提升为1.5倍
干燥肌肤	かんそうはだ	Dry Skin	受到水系技能的攻击时回复最大体力值的1/4；受到火系技能的攻击时追加25%的伤害。暴雨天气下，每回合回复最大体力值的1/8；晴天天气下，每回合损失最大体力值的1/8
危险预知	きけんよち	Anticipation	可以察觉对手克制自身的技能以及一击必杀技技能
气魄	きもったま	Scrappy	使普通、格斗属性的技能可以击中鬼系的精灵
吸盘	きゅうばん	Suction Cups	让队员交换的技能和特性无效，排在队首时提高钓到水中精灵的机率
强运	きょううん	Super Luck	更容易使出会心一击
共生	きょうせい	Symbiosis	多人战斗时，队友使用道具后能能将自己的道具转交给队友
紧张感	きんちょうかん	Unnerve	使对手无法发动果实的效果
贪吃	くいしんぼう	Gluttony	和体力相关的树果效果改为在体力降低到一半以下时就会发动
绿草毛皮	くさのけがわ	Grass Pelt	在绿草场地上时物防提高
破碎铠甲	くだけるよろい	Weak Armor	受到物理攻击时物防下降一级，同时速度上升一级
净体	クリアボディ	Clear Body	不会被对手下降能力的等级
激流	げきりゅう	Torrent	自身体力在1/3以下时使水系技能的威力提升50%
根性	こんじょう	Guts	陷入异常状态后会使物理攻击力提升50%，并会无视因烧伤造成的攻击力减半效果
再生力	さいせいりょく	Regenerator	交换下场时回复一定体力
鲨鱼皮	さめはだ	Rough Skin	受到近身攻击技能时会令对手损失体力值
太阳力量	サンパワ–	Solar Power	晴天天气下每回合损失最大体力值的1/8，同时使特攻提升50%
贝壳盔甲	シエルアーマ–	Shell Armor	不会受到会心一击
自信过剩	じしんかじょう	Moxie	击倒对手时物攻上升一级
自然回复	しぜんかいふく	Natural Cure	交换下场后解除自身的异常状态
潮湿	しめりけ	Damp	使场上的双方都无法使用自爆和大爆炸，同时使诱爆特性失去效
收获	しゅうかく	Harvest	有几率回收自己使用过的树果，晴天天气时必定回收
柔软	じゅうなん	Limber	不会陷入麻痹状态
胜利之星	しょうりのほし	Victory Star	自己与同伴的命中率提升
磁力	じりょく	Magnet Pull	在场时使钢系精灵无法逃跑和交换。排在队首时更容易遇到钢系精灵
白烟	しろいけむり	White Smoke	不会被对手下降能力的等级
同步率	シンクロ	Synchronize	因对手的攻击陷入麻痹、烧伤、中毒时将所中的异常状态传染给对方，排在队首时有50%的机率遇到与自己相同性格的野生精灵
新绿	しんりょく	Overgrow	自身体力在1/3以下时使草系技能的威力提升50%
甜蜜面纱	スイートベール	Sweet Veil	防止己方精灵进入睡眠状态
轻快	すいすい	Swift Swim	暴雨天气下使精灵速度翻倍
天空皮肤	スカイスキン	Aerilate	使普通系技能变为飞行系技能，且伤害提升30%
技能连锁	スキルリンク	Skill Link	使用连续攻击技时，攻击次数必定最大（5次）
舍身	すてみ	Reckless	使用有反作用力的技能攻击时，技能的威力提高。
狙击手	スナイパ–	Sniper	提高会心一击时的伤害倍率
起沙	すなおこし	Sand Stream	上场时将天气变为沙暴，持续5回合
挖沙	すなかき	Sand Rush	沙暴天气下使速度翻倍
沙隐	すながくれ	Sand Veil	沙暴天气下回避率提升。排在队首时在沙漠中遇到野生精灵的概率下降
沙之力量	すなのちから	Sand Force	沙暴天气下使地、岩石、钢属性技能的威力提升

特性	日文名	英文名	效果
穿透	すりぬけ	Infiltrator	无视对方的各种物防膜
锐利目光	するどいめ	Keen Eye	战斗中不会被下降命中率的等级，且无视对手的回避率。在野外不会遇到比自身等级低的精灵
慢启动	スロ−スタ−ト	Slow Start	上场的前5回合攻击、速度减半
正义之心	せいぎのこころ	Justified	受到恶系技能攻击时攻击力上升一级
精神力	せいしんりょく	Inner Focus	不会陷入害怕状态
静电	せいでんき	Static	令使用近身攻击技能的对手有30%的机率陷入麻痹状态，排在队首时更容易遇到电系精灵
食草	そうしょく	Sap Sipper	受到草系技能攻击时技能无效，且攻击力上升一级
黑暗光环	ダ−クオ−ラ	Dark Aura	场上所有精灵的恶系技能威力提高
涡轮火花	タ−ボブレイズ	Turboblaze	攻击效果无视对方特性
耐热	たいねつ	Heatproof	受到火系技能的攻击时受到的伤害和烧伤状态损失的体力值都减半
下载	ダウンロ−ド	Download	如果对手的特防大于物防，则自身提升一级攻击；如果对手的物防大于等于特防，则自身提升一级特攻
蜕皮	だつぴ	Shed Skin	每回合结束时有一定机率回复异常状态
不倒翁模式	ダルマモ−ド	Zen Mode	体力低于1/2时发动变身
单纯	たんじゅん	Simple	使能力变化等级的效果翻倍
全力攻击	ちからずく	Sheer Force	技能威力提高，但是不会发动追加效果
大力士	ちからもち	Huge Power	使自身物理攻击技能威力翻倍
蓄电	ちくでん	Volt Absorb	受到电系攻击时不会受到伤害，同时回复自身最大体力值的1/4
蹒跚	ちどりあし	Tangled Feet	自身陷入混乱状态时，提升回避率
贮水	ちょすい	Water Absorb	受到水系攻击时不会受到伤害，同时回复自身最大体力值的1/4
适应力	てきおうりょく	Adaptability	使用与自身属性相同的技能时，伤害加成变为2倍
技师	テクニシャン	Technician	使威力低于60的技能威力倍增
铁拳	てつのこぶし	Iron Fist	使拳击系技能的威力提升
铁棘	てつのトゲ	Iron Barbs	令使用近身攻击的对手受到伤害
万亿电压	テラボルテ−ジ	Teravolt	无视对方特性作出攻击。
超感知觉	テレパシ−	Telepathy	多人战斗时不会受到同伴的误伤
电引擎	でんきエンジン	Motor Drive	受到电系攻击时不会受到伤害和附加效果的影响，同时使速度提升一级
气象台	てんきや	Forecast	根据天气变换自身的属性：晴天−火系、暴雨−水系、冰雹−冰系，其他天气下皆为普通属性
天然	てんねん	Unaware	在攻击对方和承受对方的攻击时无视其能力升降的变化，但速度造成的出手顺序除外
天之恩惠	てんのめぐみ	Serene Grace	攻击技能的追加效果容易发动
斗争心	とうそうしん	Rivalry	面对同性的对手时提升技能威力25%；面对异性的对手时降低技能威力25%；面对无性别的精灵时没有效果
毒手	どくしゅ	Poison Touch	受到近身攻击时，有几率令攻击方中毒
毒刺	どくのトゲ	Poison Point	受到近身攻击时，有几率令攻击方中毒
毒暴走	どくぼうそう	Toxic Boost	自身陷入中毒状态时物攻上升
复制	トレ−ス	Trace	上场时复制对手的特性，双打时随机复制对方单体精灵的特性
钝感	どんかん	Oblivious	战斗中不会被魅惑
梦魇	ナイトメア	Bad Dreams	使陷入睡眠状态的对手每回合损失体力值
懒惰	なまけ	Truant	每隔一回合才能行动一次
逃足	にげあし	Run Away	遇到野生精灵时必定逃走
黏滑	ぬめぬめ	Gooey	受到接触攻击时降低攻击方速度
热暴走	ねつぼうそう	Flare Boost	自身陷入烧伤状态时特攻上升
黏着	ねんちゃく	Sticky Hold	自身装备的道具不会被夺走。排在队伍首位时，容易用钓竿钓到精灵
无防御	ノ−ガ−ド	No Guard	使场上双方的攻击都能必定命中对方。排在队首时更容易遇到野生精灵
无天气	ノ−てんき	Cloud Nine	出战中，使天气的效果消失，但天气本身不会消失
普通皮肤	ノ−マルスキン	Normalize	令使出的技能全部变成普通属性
诅咒身躯	のろわれボディ	Cursed Body	受伤害时一定机率使对手陷入束缚状态（对手无法再使用刚才伤害自己的技能）

特性	日文名	英文名	效果
坚岩	ハードロック	Solid Rock	受到对方效果显著的技能时，伤害减少
发光	はっこう	Illuminate	排在队首时遇到野生精灵的概率变为平时的2倍
胸甲	はとむね	Big Pecks	物防能力等级不会被对方降低
战姿切换	バトルスイッチ	Stance Change	剑盾魂使用攻击技时变为剑形态，使用王者之盾时变为盾形态
快步	はやあし	Quick Feet	异常状态下使速度提升50%，无视因麻痹造成的速度下降效果
早起	はやおき	Early Bird	从睡眠状态醒来所需要的回合减半
疾风之翼	はやてのつばさ	Gale Wings	飞行系技能必定先制
紧张	はりきり	Hustle	攻击提高，相对的，命中率降低。排在队首时大大提高遇到比自身等级高的野生精灵的机会
干旱	ひでり	Drought	上场时将天气变为晴天，持续5回合
颤抖	びびり	Rattled	受到鬼、恶、虫属性技能的攻击时速度上升一级
避雷针	ひらいしん	Lightningrod	受到电系攻击时不受伤害且提升一级特攻，多打时将双方电系技能的效果全部吸引到自己这来
毛皮外衣	ファーコート	Fur Coat	受到物攻技能的伤害减半
过滤器	フィルター	Filter	受到对方效果显著的技能时，伤害减少
仙之光环	フェアリーオーラ	Fairy Aura	场上所有精灵的仙属性技能技能威力提高
仙之皮肤	フェアリースキン	Pixilate	使普通系技能变为仙系技能，且伤害提升30%
笨手笨脚	ぶきよう	Klutz	携带道具不会产生效果
复眼	ふくがん	Compoundeyes	使自身命中率提升。排在队首时提高遇到携带道具精灵的机率
不屈之心	ふくつのこころ	Steadfast	陷入害怕状态时使速度提升一级
神秘鳞片	ふしぎなうろこ	Marvel Scale	异常状态时物防变为原来的1.5倍
奇异守护	ふしぎなまもり	Wonder Guard	只有会受到克制效果的技能造成的伤害
不眠	ふみん	Insomnia	不会陷入睡眠状态，ねむる技能无法使用
浮游	ふゆう	Levitate	不会受到地系技能的影响
正极	プラス	Plus	场上还存在负极特性的精灵时自身的特攻提升50%
花之礼物	フラワーベール	Flower Gift	晴天天气下，我方全员攻击与特防的能力提高
鲜花掩护	フラワーギフト	Flower Veil	己方场上草系精灵不会受到能力弱化和异常状态
冰冻皮肤	フリーズスキン	Refrigerate	使用普通技能变为冰系，且伤害提升30%
压力	プレッシャー	Pressure	受到技能攻击时，对方消耗的PP值增加
队友守护	フレンドガード	Friend Guard	多人战斗时使同伴受到的伤害降低
重金属	ヘヴィメタル	Heavy Metal	使自身体重变为原来的2倍
毒液	ヘドロえき	Liquid Ooze	当受到体力吸收技能攻击时，另攻击方受到伤害
变幻自在	へんげんじざい	Protean	使用技能前自身变为与技能相同的属性
变色	へんしょく	Color Change	受到攻击时，使自身转换为对手刚才使用招式的属性
毒疗	ポイズンヒール	Poison Heal	自身陷入中毒或剧毒状态时，每回合不受伤反而回复体力
防音	ぼうおん	Soundproof	不会受到声音类技能的影响
孢子	ほうし	Effect Spore	令使用近身攻击技能的对手30%机率陷入麻痹、毒或催眠状态
防尘	ぼうじん	Overcoat	不会因为天气而损失体力，不受粉尘类技能影响
防弹	ぼうだん	Bulletproof	无视弹与爆弹系技能
颊囊	ほおぶくろ	Cheek Pouch	对战中食用树果会额外回复HP
火焰之躯	ほのおのからだ	Flame Body	令使用近身攻击技能的对手有30%的机率陷入烧伤状态，带在队中时令蛋的孵化速度加倍
负极	マイナス	Minus	场上还存在正极特性的精灵时自身的特攻提升50%
自我中心	マイペース	Own Tempo	使自身不会陷入混乱状态
熔岩铠甲	マグマのよろい	Magma Armor	使自身不会陷入冰冻状态，带在队中时令蛋的孵化速度加倍
好强	まけんき	Defiant	能力下降时攻击力上升一级
魔术师	マジシャン	Magician	攻击目标时获得目标道具
魔法守护	マジックガード	Magic Guard	不会受到除攻击技能以外造成的伤害
魔法反射	マジックミラー	Magic Bounce	反射对方使用的各种异常状态、能力下降类负面技能的效果，只会反射一次
多重鳞片	マルチスケイル	Multiscale	体力满时受到伤害减轻

www.dooland.com

特性	日文名	英文名	效果
多重属性	マルチタイプ	Multitype	根据携带的石板（プレート）变换属性
木乃伊	ミイラ	Mummy	当受到近身攻击时使对手陷入木乃伊状态
水之面纱	みずのベ–ル	Water Veil	使自身不会陷入烧伤状态
采蜜	みつあつめ	Honey Gather	身上没携带道具时，战斗结束后有一定机率获得蜂蜜
奇迹皮肤	ミラクルスキン	Wonder Skin	对变化系技能的回避率提升
虫之预感	むしのしらせ	Swarm	自身体力在1/3以下时使虫系技能的威力提升50%
心意不定	ムラっけ	Moody	回合结束时，随机一项能力提高，一项能力降低
超级炮台	メガランチャ–	Mega Launcher	波动系技能的威力提高50%。
魅惑身躯	メロメロボディ	Cute Charm	有机率令使用近身攻击技能的对手陷入魅惑状态。排在队首时更容易遇到异性的野生精灵
免疫	めんえき	Immunity	使自身不会陷入中毒状态
猛火	もうか	Blaze	自身体力在1/3以下时使火系技能的威力提升50%
拾取	ものひろい	Pickup	回合结束时拾取对方消耗掉的道具（身上要没道具）
引火	もらいび	Flash Fire	受到火系攻击时不会受到伤害和附加效果影响，同时自身火系技能的威力提升50%
干劲	やるき	Vital Spirit	不会陷入睡眠状态。排在队伍首位时，容易遇到等级高的野生精灵
引爆	ゆうばく	Aftermath	因对手的直接攻击陷入濒死状态时，令对手损失最大体力值的1/4
雪隐	ゆきがくれ	Snow Cloak	冰雹天气下使降低对方打命中率。排在队伍首位时，冰雹天气下不容易遇到野生精灵
降雪	ゆきふらし	Snow Warning	上场时将天气变为冰雹，持续5回合
叶绿素	ようりょくそ	Chlorophyll	晴天天气下速度翻倍
瑜珈之力	ヨガパワ–	Pure Power	使自身攻击力翻倍
预知梦	よちむ	Forewarn	进入战斗时会知晓对手威力最高的一项技能
引水	よびみず	Storm Drain	受到水系攻击时不受伤害且提升一级特攻，多打时将双方水系技能的效果全部吸引到自己这来
懦弱	よわき	Defeatist	体力一半以下时攻击与特攻降低
轻金属	ライトメタル	Light Metal	使自身体重变为原来的一半
绿叶守护	リ–フガ–ド	Leaf Guard	晴天天气下，自身不会陷入异常状态
鳞粉	りんぷん	Shield Dust	不会受到技能附加效果的影响
偷盗恶习	わるいてぐせ	Pickpocket	当对手使用近身攻击时偷走对方携带的道具。不过被打成濒死时效果不发动

技能机入手方法

编号	中文译名	日文名	英文名	获得方法
1	磨爪	つめとぎ	Hone Claws	5号道路
2	龙爪	ドラゴンクロ–	Dragon Claw	チャンピオンロ–ド /Victory Road，需要攀瀑
3	精神冲击	サイコショック	Psyshock	チャンピオンロ–ド /Victory Road
4	冥想	めいそう	Calm Mind	ヒャッコクシティ/Anistar City的精灵道馆
5	吼叫	ほえる	Roar	バトルハウス/Battle Maison Prize用24 BP交换
6	剧毒	どくどく	Toxic	14号道路的NPC
7	冰雹	あられ	Hail	シャラシティ/Shalour City的商店购买
8	巨大化	ビルドアップ	Bulk Up	エイセツシティ/Snowbelle City的民家
9	毒液冲击	ベノムショック	Venoshock	6号道路，从城堡上方回来的草地
10	觉醒力量	めざめるパワ–	Hidden Power	ヒャッコクシティ/Anistar City 民家
11	放晴	にほんばれ	Sunny Day	ミアレシティ/Lumiose City的商店购买
12	挑拨	ちょうはつ	Taunt	フラダリラボ/Lysandre Labs的休息室
13	冷冻光线	れいとうビ–ム	Ice Beam	エイセツシティ/Snowbelle City的精灵道馆
14	暴风雪	ふぶき	Blizzard	ヒャッコクシティ/Anistar City的商店购买
15	破坏光线	はかいこうせん	Hyper Beam	ヒャッコクシティ/Anistar City的商店购买

编号	中文译名	日文名	英文名	获得方法
16	光之壁	ひかりのかべ	Light Screen	キナンシティ/Kiloude City的商店购买
17	保护	まもる	Protect	パルファム城/Parfum Palace
18	求雨	あまごい	Rain Dance	ミアレシティ/Lumiose City的商店购买
19	羽休	はねやすめ	Roost	8号道路，需要冲浪
20	神秘守护	しんぴのまもり	Safeguard	シャラシティ/Shalour City的商店购买
21	撒气	やつあたり	Frustration	地つなぎの洞穴/Connecting Cave
22	太阳光线	ソ−ラ−ビ−ム	Solar Beam	21号道路，需要冲浪、怪力和居合斩
23	击落	うちおとす	Smack Down	バトルハウス/Battle Maison Prize用32 BP交换
24	十万伏特	10まんボルト	Thunderbolt	ミアレシティ/Lumiose City的精灵道馆
25	闪电	かみなり	Thunder	ヒャッコクシティ/Anistar City的商店购买
26	地震	じしん	Earthquake	22号道路，需要攀瀑
27	报恩	おんがえし	Return	ミアレシティ/Lumiose City的关卡，靠近4号道路
28	挖洞	あなをほる	Dig	シャラシティ/Shalour City的商店购买
29	精神干扰	サイコキネシス	Psychic	ポケモンの村/Pokemon Vilage，需要攀瀑
30	影子球	シャドｰボ−ル	Shadow Ball	终の洞窟/Terminus Cave 最深部，2F左边入口进入，需要碎岩
31	瓦割	かわらわり	Brick Break	终の洞窟/Terminus Cave，2F右边入口进入
32	影分身	かげぶんしん	Double Team	ヒャッコクシティ/Anistar City的口袋妖怪中心，在早上11点前进入和女性NPC对话
33	反射盾	リフレクタ−	Reflect	キナンシティ/Kiloude City的商店购买
34	淤泥波动	ヘドロウエ−ブ	Sludge Wave	バトルハウス/Battle Maison Prize用32 BP交换
35	火焰放射	かえんほうしゃ	Flamethrower	ヒャッコクシティ/Anistar City的口袋妖怪中心，在早上11点前进入和女性NPC对话
36	淤泥爆弹	ヘドロばくだん	Sludge Bomb	19号道路，需要冲浪
37	沙尘暴	すなあらし	Sandstorm	シャラシティ/Shalour City的商店购买
38	大字火	だいもんじ	Fire Blast	ヒャッコクシティ/Anistar City的商店购买
39	岩石封印	がんせきふうじ	Rock Tomb	ショウヨウシティ/Cyllage City的精灵道馆
40	燕返	つばめがえし	Aerial Ace	地つなぎの洞穴/Connecting Cave 1F，需要怪力
41	寻衅	いちゃもん	Torment	クノエシティ/Laverre City，入口的npc
42	空元气	からげんき	Facade	フウジョタウン/Dendemille Town 民家
43	火花飞溅	ニトロチャ−ジ	Nitro Charge	カロス　电所，赶走燃烧团后从工作人员那里获得
44	睡眠	ねむる	Rest	ショウヨウシティ/Cyllage City的旅馆
45	魅惑	メロメロ	Attract	12号道路 メエ−クル牧场民家的女NPC处
46	偷盗	どろぼう	Thief	コボクタウン/Camphrier Town民家
47	扫堂腿	ロ−キック	Low Sweep	マスタ−タワ−入口处
48	轮唱	りんしょう	Round	バトルハウス/Battle Maison Prize用16 BP交换
49	回声	エコ−ボイス	Echoed Voice	ミアレシティ/Lumiose City グランドホテル5F
50	燃烧殆尽	オ−バ−ヒ−ト	Overheat	キナンシティ/Kiloude City的商店购买
51	钢之翼	はがねのつばさ	Steel Wing	バトルハウス/Battle Maison Prize用32 BP交换
52	气合弹	きあいだま	Focus Blast	ヒャッコクシティ/Anistar City的商店购买
53	能量球	エナジ−ボ−ル	Energy Ball	迷いの森，需要居合斩
54	刀背打	みねうち	False Swipe	ミアレシティ/Lumiose City ポケモン研究所3F
55	沸水	ねっとう	Scald	レンリタウン/Couriway Town的旅馆
56	投掷	なげつける	Fling	荒れ果てホテル，从16号道路进入
57	充能光线	チャ−ジビ−ム	Charge Beam	13号道路，需要碎岩
58	自由下落	フリ−フォ−ル	Sky Drop	キナンシティ/Kiloude City 民家
59	烧尽	やきつくす	Incinerate	バトルハウス/Battle Maison Prize用16 BP交换
60	垫后	さきおくり	Quash	バトルハウス/Battle Maison Prize用24 BP交换
61	鬼火	おにび	Will−o−Wisp	14号道路，需要居合斩
62	杂耍	アクロバット	Acrobatics	ヒヨクシティ/Coumarine City，正确回答旅馆外左边悬崖边女性的问题

编号	中文译名	日文名	英文名	获得方法
63	扣押	さしおさえ	Embargo	ヒヨクシティ/Coumarine City，正确回答旅馆外左边悬崖边女性的问题
64	大爆炸	だいばくはつ	Explosion	バトルハウス/Battle Maison Prize用48 BP交换
65	影子爪	シャドークロー	Shadow Claw	辉きのどうくつ/Glittering Cave
66	报复	しっぺがえし	Payback	セキタイタウン/Geosenge Town的口袋妖怪中心
67	报仇	かたきうち	Retaliate	バトルハウス/Battle Maison Prize用48 BP交换
68	亿万冲击	ギガインパクト	Giga Impact	キナンシティ/Kiloude City的商店购买
69	岩石切割	ロックカット	Rock Polish	11号道路，需要居合斩
70	闪光	フラッシュ	Flash	映し身の洞窟/Reflection Cave B1F，剧情获得
71	岩石飞刃	ストーンエッジ	Stone Edge	フロストケイブ/Frost Cavern，需要攀瀑
72	变压	ボルトチェンジ	Volt Switch	バトルハウス/Battle Maison Prize用48 BP交换
73	电磁波	でんじは	Thunder Wave	10号道路，需要怪力
74	螺旋球	ジャイロボール	Gyro Ball	映し身の洞窟/Reflection Cave深部，镜面墙旁边
75	剑舞	つるぎのまい	Swords Dance	ミアレシティ/Lumiose City的商店购买
76	虫之抵抗	むしのていこう	Struggle Bug	ミアレシティ/Lumiose City的商店购买
77	自我暗示	じこあんじ	Psych Up	ヒャッコクシティ/Anistar City的精灵中心，18点到91点之间和女性NPC对话
78	平整土地	じならし	Bulldoze	ミアレシティ/Lumiose City的商店购买
79	冰之吐息	こおりのいぶき	Frost Breath	フロストケイブ/Frost Cavern
80	岩崩	いわなだれ	Rock Slide	レンリタウン/Couriway Town，需要攀瀑
81	十字钳	シザークロス	X-Scissor	アズール湾 西侧
82	龙尾	ドラゴンテール	Dragon Tail	ミアレシティ/Lumiose City美术馆 1F的NPC
83	虫灾	まとわりつく	Infestation	ハクダンシティ的精灵道馆
84	毒突	どくづき	Poison Jab	シャラシティ/Shalour City的商店购买
85	食梦	ゆめくい	Dream Eater	バトルハウス/Battle Maison Prize用48 BP交换
86	草绳结	くさむすび	Grass Knot	ヒヨウシティ的精灵道馆
87	虚张声势	いばる	Swagger	バトルハウス/Battle Maison Prize用24 BP交换
88	梦话	ねごと	Sleep Talk	ショウヨウシティ/Cyllage City的旅馆
89	蜻蜓点水	とんぼがえり	Couriway Town	レンリタウン/Couriway Town的车站
90	替身	みがわり	Substitute	ヒャッコクシティ/Anistar City的精灵中心
91	光栅加农	ラスターカノン	Flash Cannon	キナンシティ/Kiloude City 民家
92	神秘空间	トリックルーム	Trick Room	ヒヨクシティ/Coumarine City，正确回答旅馆外左边悬崖边女性的问题
93	狂野电击	ワイルドボルト	Wild Charge	キナンシティ/Kiloude City的商店购买
94	碎岩	いわくだき	Rock Smash	コウジンタウン/Ambrette Town
95	叫嚣	バークアウト	Snarl	荒れ果てホテル，要获得三种溜冰招式才能进入（在中心城市的サウスサイドストリート建筑物内、カフェ・アルティメット前和カフエ・スラローム）
96	自然力量	しぜんのちから	Nature Power	コウジンタウン/Ambrette Town的旅馆内
97	恶之波动	あくのはどう	Dark Pulse	15号道路，用攀瀑上到16号道路的瀑布走过来
98	回升拳	グロウパンチ	Power-Up Punch	シャラシティ/Shalour City的精灵道馆
99	耀眼光芒	マジカルシャイン	Dazzling Gleam	クノエシティ/Laverre City的精灵道馆
100	密谈	ないしょばなし	Confide	ヒヨクシティ/Coumarine City，正确回答旅馆外左边悬崖边女性的问题
秘传01	居合斩	いあいぎり	Cut	剧情获得
秘传02	飞空	そらをとぶ	Fly	剧情获得
秘传03	冲浪	なみのり	Surf	剧情获得
秘传04	怪力	かいりき	Strength	剧情获得
秘传05	攀瀑	たきのぼり	Waterfall	剧情获得

O能量入手方法

O能量是本作的新增要素，能够提升战斗中怪的能力和各种有益的效果。玩家可以给自己使用，而O能量最大的用处是可以在联网时以更少的成本对好友使用，增加玩家之间的联系。O能量持续三分钟，每个O能量都有三个等级，使用低一级能量一定次数后就会出现高级的了。想刷等级的话就多多对朋友使用吧。



名称	英文名	效果	获得地点
タマゴふかパワ–	Hatching Power	提升孵蛋速度	收集了所有的O能量后提升魅力值到一定程度后去米亚雷市的カフェ・ひとみしり，找到粉红西装的羁绊大叔就可提升魅力值的最好方法是在米亚雷市的ガレット屋这个路边摊买吃的，下午有卖，30分钟不要停一直买
やすうりパワ–	Bargain Power	能够降低精灵中心的商店的物品购买价钱	和米亚雷市的グランドホテル1楼的粉红西装大叔对话
おこづかいパワ–	Prize Money Power	战斗后获得的金钱增加	和ショウヨウシティ/Cyllage City旅馆二楼的粉红西装大叔对话
けいけんちパワ–	Exp. Point Power	战斗后获得的经验值增加	和ヒャッコクシティ/Anistar City精灵中心的粉红西装大叔对话
ほかくパワ–	Capture Power	增加精灵的捕获几率	在米亚雷市到5号道路的关卡内，和粉红西装大叔对话
そうぐうパワ–	Encounter Power	增加野生精灵的遭遇率	和クノエシティ/Laverre City精灵中心的粉红西装大叔对话
おんみつパワ–	Stealth Power	减少野生精灵的遭遇率	和レンリタウン/Couriway Town旅馆二楼的粉红西装大叔对话
HPかいふくパワ–	HP Restoring Power	战斗时回复先头精灵的HP值	在米亚雷市到5号道路的关卡内，和粉红西装大叔对话
PPかいふくパワ–	PP Restoring Power	战斗时回复先头精灵的PP值	和エイセツシティ/Snowbelle City精灵中心的粉红西装大叔对话
なつきパワ–	Befriending Power	增加精灵的亲密度增加效率	和ヒヨクシティ/Coumarine City精灵中心的粉红西装大叔对话
こうげきパワ–	Attack Power	战斗中增加先头精灵的物理攻击力	在米亚雷市到5号道路的关卡内，和粉红西装大叔对话
ぼうぎょパワ–	Defense Power	战斗中增加先头精灵的物理防御力	在米亚雷市到5号道路的关卡内，和粉红西装大叔对话
とくこうパワ–	Sp. Attack Power	战斗中增加先头精灵的特殊攻击力	和コボクタウン/Camphrier Town旅馆二楼的粉红西装大叔对话
とくぼうパワ–	Sp. Defense Power	战斗中增加先头精灵的特殊防御力	和コウジンタウン/Ambrette Town旅馆二楼的粉红西装大叔对话
すばやさパワ–	Speed Power	战斗中增加先头精灵的速度	和セキタイタウン/Geosenge Town旅馆二楼的粉红西装大叔对话
きゅうしょパワ–	Critical Power	战斗时先头精灵的攻击能够更加容易打出爆击	和シャラシティ/Shalour City精灵中心的粉红西装大叔对话
めいちゅうパワ–	Accuracy Power	战斗中增加先头精灵的命中率	和フウジョタウン/Dendemille Town精灵中心的粉红西装大叔对话

MEGA进化石入手方法

MEGA进化是本作的新内容之一，剧情中主角会习得MEGA进化能力。特定的精灵在携带了MEGA进化石后，能够在战斗中进行MEGA进化，大幅度提升某些能力，同时特性也会改变。当然对战中能力和特性的改变是否对对战有利还得具体情况具体分析，但外形都会变得十分酷炫。下面将所有游戏中能够获得的MEGA进化石给例举出来。《X·Y》两个版本中分别有几个限定的MEGA进化石，虽然获得地点一样但不同版本获得的不同。另外表格中的限时MEGA进化石头，需要在二周目剧情中MEGA手环强化后，在晚上20：00～21：00点间才能获得（可以调主机时间）。

MEGA进化精灵	日文名	英文名	MEGA进化石获得方法
妙蛙花	フシギバナ	Venusaur	剧情中博士在玩家选择此精灵后会给予/非选择精灵在米亚雷市的いしや的富豪处购买
水箭龟	カメックス	Blastoise	剧情中博士在玩家选择此精灵后会给予/非选择精灵在米亚雷市的いしや的富豪处购买
喷火龙	リザ-ドン	Charizard	剧情中博士在玩家选择此精灵后会给予/非选择精灵在米亚雷市的いしや的富豪处购买（X版限定）
喷火龙	リザ-ドン	Charizard	剧情中博士在玩家选择此精灵后会给予/非选择精灵在米亚雷市的いしや的富豪处购买（Y版限定）
化石翼龙	プテラ	Aerodactyl	化石研究所内的研究员处获得
卢卡里奥	ルカリオ	Lucario	剧情内在大师塔顶获得
火鸡斗士	バシャ-モ	Blaziken	期间限定配信的小火鸡身上携带
电龙	デンリュウ	Ampharos	海神の穴下方浅滩的NPC大叔处获得
耿鬼	ゲンガ-	Gengar	和クノエシティ/Laverre City村内的女性NPC对话获得
雪巨人	ユキノオ-	Abomasnow	剧情中和フロストケイブ/Frost Cavern的雪巨人对话后获得
莎娜多	サ-ナイト	Gardevoir	通关后在ミアレシティ/Lumiose City的カフェ ソレイユ和冠军交换精灵，精灵身上会携带此MEGA进化石
灾兽	アブソル	Absol	在キナンシティ/Kiloude City和劲敌对战胜利后获得
超梦	ミュウツ-	Mewtwo	成功捕捉超梦后获得（X版限定）
超梦	ミュウツ-	Mewtwo	成功捕捉超梦后获得（Y版限定）

限定时MEGA进化石

MEGA进化精灵	日文名	英文名	MEGA进化石获得方法
大钳甲虫	カイロス	Pinsir	ハクダンの森，从メイスイタウン/Aquacorde Town进入后，从告示牌往上走，左上角的草丛（X版限定）
大力甲虫	ヘラクロス	Heracross	ハクダンの森，从メイスイタウン/Aquacorde Town进入后，从告示牌往上走，左上角的草丛（Y版限定）
钢嘴娃娃	クチ-ト	Mawile	コボクタウン/Camphrier Town上方的ショボンヌ城左侧上2楼的地上
巨甲龙	バンギラス	Tyranitar	ショウヨウシティ/Cyllage City的精灵道馆，进入后攀登墙壁，下一个地点攀登右边的墙壁后就可以看到（X版限定）
哥特拉王	ボスゴドラ	Aggron	ショウヨウシティ/Cyllage City的精灵道馆，进入后攀登墙壁，下一个地点攀登右边的墙壁后就可以看到（Y版限定）
袋龙	ガル-ラ	Kangaskhan	辉きの洞窟　第一个分支道路进入后的尽头
胡地	フ-ディン	Alakazam	映し身の洞窟/Reflection Cave地下2F
瑜珈战士	チャ-レム	Medicham	クノエシティ/Laverre City左上的井边
铁甲螳螂	ハッサム	Scizor	フロストケイブ/Frost Cavern雪巨人身后
雷电兽	ライボルト	Manectric	16号道路，从右边城镇推开巨石进入后，下方有两个滑冰者绕圈的石头下方（X版限定）
地狱猎犬	ヘルガ-	Houndoom	16号道路，从右边城镇推开巨石进入后，下方有两个滑冰者绕圈的石头下方（Y版限定）
暴鲤龙	ギャラドス	Gyarados	レンリタウン/Couriway Town右边高处的瀑布下
诅咒娃娃	ジュペッタ	Banette	22号道路的“空ろの间”的最内部（需要冲浪、攀瀑）
叠翅鲨龙	ガブリアス	Garchomp	チャンピオンロ-ド/Victory Road，红衣治疗NPC左边（需要需要冲浪，碎岩）

卡洛斯全图鉴收集

下面是卡洛斯图鉴的精灵收集了，本作的很多精灵都可以在通关后的好友狩猎区获得，通关后务必多加点好友再去捕捉一番，会让图鉴的收集轻松很多。而许多垂钓相关的精灵，用不同的鱼竿钓出的精灵是不同的，可切换鱼竿多加尝试。三个钓鱼竿分别在黄葵镇水族馆、比翼市和16号路。本作全部图鉴收集完毕后可以从博士那里获得重要道具圆形护符（まるいおまもり/Oval Charm），能够增加出蛋的几率、方便玩家培养强力精灵。以下先附上表格中一些洞穴、海湾的位置：

连地洞穴（地つなぎの洞穴/Connecting Cave）：7号路和8号路中间的山洞，中期也可以通到青叶市

光辉洞窟（辉きの洞窟/Glittering Cave）：黄葵镇右行骑乘铁甲犀牛穿过石砾地带到达的洞穴

蔚蓝湾（アズ–ル湾/Azure Bay）：从12号路海边乘浪上行进入，其尽头是海神之穴

映身洞窟（映し身の洞窟/Reflective Cave）：连接11号路和纱罗市之间的洞窟

荒废旅馆（荒れ果てホテル/Lost Hotel）：15号路边的两处废墟的右边废墟下楼梯进入

中央图鉴（セントラルカロス图鉴/Central Kalos）				
1	针栗鼠	ハリマロン	Chespin	最初的御三家小伙伴，三选一
2	栗甲鼠	バリボ–グ	Quilladin	针栗鼠16级进化
3	重铠鼠	ブリガロン	Chesnaught	栗甲鼠36级进化
4	火耳狐	フォッコ	Fennekin	最初的御三家小伙伴，三选一
5	魔尾狐	テ–ルナ–	Braixen	火耳狐16级进化
6	魔法狐	マフォクシ–	Delphox	魔尾狐36级进化
7	泡泡蛙	ケロマツ	Froakie	最初的御三家小伙伴，三选一
8	兵长蛙	ゲコガシラ	Frogadier	泡泡蛙16级进化
9	上忍蛙	ゲッコウガ	Greninja	兵长蛙36级进化
10	挖地兔	ホルビ–	Bunnelby	2、3、5、22号路
11	掘岩兔	ホル–ド	Diggersby	挖地兔20级进化/22号路
12	蛇纹熊	ジグザグマ	Zigzagoon	2号路
13	音速鼬	マッスグマ	Linoone	蛇纹熊20级进化
14	稚声鸟	ヤヤコマ	Fletchling	2、3号路
15	火炎鸟	ヒノヤコマ	Fletchinder	稚声鸟17级进化
16	火矢鹰	ファイアロ–	Talonflame	火炎鸟35级进化
17	波波	ポッポ	Pidgey	2、3号路，白檀森林
18	比比鸟	ピジョン	Pidgeotto	波波18级进化
19	比雕	ピジョット	Pidgeot	比比鸟36级进化
20	吹粉虫	コフキムシ	Scatterbug	2号路、白檀森林
21	刺粉蛹	コフ–ライ	Spewpa	吹粉虫9级进化
22	绚丽蝶	ビビヨン	Vivillon	刺粉蛹12级进化
23	绿毛虫	キャタピ–	Caterpie	白檀森林
24	铁甲蛹	トランセル	Metapod	绿毛虫7级进化
25	巴大蝴	バタフリ–	Butterfree	铁甲蛹10级进化
26	独角虫	ビ–ドル	Weedle	白檀森林
27	铁壳蛹	コク–ン	Kakuna	独角虫7级进化
28	大针蜂	スピア–	Beedrill	铁壳蛹10级进化
29	菜冠猴	ヤナップ	Pansage	白檀森林
30	草冠猴	ヤナッキ–	Simisage	菜冠猴使用叶之石（リ–フのいし/Leaf Stone）后进化
31	火冠猴	バオップ	Pansear	白檀森林

www.dooland.com

32	火烈猴	バオッキ–	Simisear	火冠猴使用炎之石（ほのおのいし/Fire Stone）后进化
33	水冠猴	ヒヤップ	Panpour	白檀森林
34	水冷猴	ヒヤッキ–	Simipour	水冠猴使用水之石（みずのいし/Water Stone）后进化
35	皮丘	ピチュ–	Pichu	用皮卡丘生蛋得到
36	皮卡丘	ピカチュウ	Pikachu	白檀森林、3号路
37	雷丘	ライチュウ	Raichu	皮卡丘使用雷之石（かみなりのいし/Thunderstone）进化
38	比帕水獭	ビッパ	Bidoof	3、22号路
39	比渡水獭	ビ–ダル	Bibarel	22号路。比帕水獭15级进化
40	土龙	ノコッチ	Dunsparce	3、22号路
41	利利鼠	ルリリ	Azurill	3、22号路
42	玛利鼠	マリル	Marill	3号路
43	玛利露利	マリルリ	Azumarill	22号路
44	蓑衣虫	ミノムッチ	Burmy	3号路
45	花虫	ミノマダム	Wormadam	雌性蓑衣虫20级进化（根据进化地点不同而形态不同）
46	翼路飞蛾	ガ–メイル	Mothim	雄性蓑衣虫20级进化
47	雨蛛	アメタマ	Surskit	雨蛾生蛋得到
48	雨蛾	アメモ–ス	Masquerain	3号路。雨蛛22级进化
49	鲤鱼王	コイキング	Magikarp	3、22号路用中级钓竿破烂钓竿（ボロのつりざお/Old Rod）垂钓
50	暴鲤龙	ギャラドス	Gyarados	3、22号路用超级钓竿（すごいつりざお/Super Rod）垂钓。鲤鱼王20级进化
51	小呆虾	ヘイガニ	Corphish	3号路垂钓
52	铁螯龙虾	シザリガ–	Crawdaunt	3号路垂钓
53	角金鱼	トサキント	Goldeen	3、22号路垂钓
54	金鱼王	アズマオウ	Seaking	3、22号路垂钓
55	利牙鱼	キバニア	Carvanha	22号路
56	巨牙鲨	サメハダ–	Sharpedo	22号路。利牙鱼30级进化
57	小火狮	シシコ	Litleo	22号路
58	火焰狮	カエンジシ	Pyroar	小火狮35级进化
59	可达鸭	コダック	Psyduck	7、22号路
60	哥达鸭	ゴルダック	Golduck	可达鸭33级进化
61	大葱鸭	カモネギ	Farfetch'd	22号路
62	利欧鲁	リオル	Riolu	22号路
63	卢卡里奥	ルカリオ	Lucario	剧情加入/利欧鲁白天亲密度进化
64	拉露丝	ラルトス	Ralts	4号路
65	戈莉娅	キルリア	Kirlia	拉露丝20级进化
66	莎娜多	サ–ナイト	Gardevoir	戈莉娅30级进化
67	艾雷特	エルレイド	Gallade	对雄性的戈莉娅使用觉醒石（めざめいし/Dawn Stone）进化得到
68	花贝贝	フラベベ	Flabebe	4、7号路
69	花仙子	フラエッテ	Floette	花贝贝19级进化
70	花仙后	フラ–ジェス	Florges	花仙子使用道具光之石（ひかりのいし/Shiny Stone）进化
71	花苞玫瑰	スボミ–	Budew	4号路
72	双色玫瑰	ロゼリア	Roselia	7号路
73	假面玫瑰	ロズレイド	Roserade	双色玫瑰使用光之石（ひかりのいし/Shiny Stone）进化
74	芭瓢虫	レディバ	Ledyba	4号路
75	安瓢虫	レディアン	Ledian	芭瓢虫18级进化
76	三目蜂	ミツハニ–	Combee	4号路
77	金蜂后	ビ–クイン	Vespiquen	雌性三目蜂21级进化
78	玲珑猫	エネコ	Skitty	4号路
79	优雅猫	エネコロロ	Delcatty	玲珑猫使用月之石（つきのいし/Moon Stone）进化
80	妙蛙种子	フシギダネ	Bulbasaur	剧情抵达研究所后从博士那里获得，三选一
81	妙蛙草	フシギソウ	Ivysaur	妙蛙种子16级进化
82	妙蛙花	フシギバナ	Venusaur	妙蛙草32级进化
83	小火龙	ヒトカゲ	Charmander	剧情抵达研究所后从博士那里获得，三选一
84	火恐龙	リザ–ド	Charmeleon	小火龙16级进化
85	喷火龙	リザ–ドン	Charizard	火恐龙36级进化
86	杰尼龟	ゼニガメ	Squirtle	剧情抵达研究所后从博士那里获得，三选一

87	卡咪龟	カメール	Wartortle	杰尼龟16级进化
88	水箭龟	カメックス	Blastoise	卡咪龟36级进化
89	骑乘羊	メェークル	Skiddo	5号路
90	进击羊	ゴーゴート	Gogoat	骑乘羊32级进化
91	顽皮熊猫	ヤンチャム	Pancham	5号路
92	武者熊猫	ゴロンダ	Pangoro	顽皮熊猫等级达到32级以上且队伍内有恶属性精灵时进化
93	特里米安犬	トリミアン	Furfrou	5号路
94	嘟嘟	ドードー	Doduo	5号路
95	嘟嘟利	ドードリオ	Dodrio	嘟嘟31级进化
96	正电宝宝	プラスル	Plusle	5号路
97	负电宝宝	マイナン	Minun	5号路
98	溶食兽	ゴクリン	Gulpin	5号路
99	吞食兽	マルノーム	Swalot	溶食兽26级进化
100	愣头蜥蜴	ズルッグ	Scraggy	5号路
101	兜帽蜥蜴	ズルズキン	Scrafty	愣头蜥蜴39级进化
102	凯西	ケーシィ	Abra	5号路
103	勇吉拉	ユンゲラー	Kadabra	凯西16级进化
104	胡地	フーディン	Alakazam	勇吉拉通信进化
105	走路草	ナゾノクサ	Oddish	6号路
106	臭臭花	クサイハナ	Gloom	走路草21级进化
107	大王花	ラフレシア	Vileplume	臭臭花使用叶之石（リーフのいし/Leaf Stone）进化
108	美丽花	キレイハナ	Bellossom	臭臭花使用太阳石（たいようのいし/Sun Stone）进化
109	大尾兽	オタチ	Sentret	6号路
110	长尾兽	オオタチ	Furret	大尾兽15级进化
111	地忍虫	ツチニン	Nincada	6号路
112	忍者蝉	テッカニン	Ninjask	地忍虫20级进化
113	鬼蝉	ヌケニン	Shedinja	地忍虫进化时队伍里有一个空位
114	超能猫	ニャスパー	Espurr	6号路
115	神秘猫	ニャオニクス	Meowstic	超能猫25级进化
116	变色龙	カクレオン	Kecleon	6号路
117	一剑魂	ヒトツキ	Honedge	6号路
118	双剑魂	ニダンギル	Doublade	一剑魂35级进化
119	剑盾魂	ギルガルド	Aegislash	双剑魂使用道具暗之石（やみのいし/Dusk Stone）进化
120	节蜈蚣	フシデ	Venipede	6号路（草丛的影子）
121	轮蜈蚣	ホイーガ	Whirlipede	节蜈蚣22级进化
122	大角蜈蚣	ペンドラー	Scolipede	轮蜈蚣30级进化
123	塔本奈	タブンネ	Audino	6号路
124	图图犬	ドーブル	Smeargle	7号路
125	毒斗蛙	グレッグル	Croagunk	7号路
126	凶斗蛙	ドクロッグ	Toxicroak	毒斗蛙37级进化
127	蓝绒鸭	コアルヒー	Ducklett	7号路
128	湾天鹅	スワンナ	Swanna	蓝绒鸭35级进化
129	芳香鸟	シュシュプ	Spritzee	7号路（《Y》版限定）
130	芬芳鸟	フレフワン	Aromatisse	芳香鸟携带道具香囊（においぶくろ/Sachet）后进行通信交换
131	舔舔糖	ペロッパフ	Swirlix	7号路（《X》版限定）
132	舔舔奶糕	ペロリーム	Slurpuff	舔舔糖携带道具梦幻搅拌器（ホイップポップ/Whipped Dream）后进行通信交换
133	萤火虫	バルビート	Volbeat	7号路
134	幻光虫	イルミーゼ	Illumise	7号路
135	弹跳草	ハネッコ	Hoppip	7号路
136	蹦蹦花	ポポッコ	Skiploom	弹跳草18级进化
137	跳跳棉	ワタッコ	Jumpluff	蹦蹦花27级进化
138	刚比兽	ゴンベ	Munchlax	卡比兽携带满腹熏香（まんぷくおこう/Full Incense）进化
139	卡比兽	カビゴン	Snorlax	剧情中可捕捉
140	音波怪	ゴニョニョ	Whismur	连地洞穴
141	爆音怪	ドゴーム	Loudred	音波怪20级进化

142	爆音王	バクオング	Exploud	爆音怪40级进化
143	瑜珈小子	アサナン	Meditite	连地洞穴
144	瑜珈战士	チャーレム	Medicham	瑜珈小子37级进化
145	超音蝠	ズバット	Zubat	连地洞穴
146	大嘴蝠	ゴルバット	Golbat	超音蝠22级进化
147	叉字蝠	クロバット	Crobat	大嘴蝠亲密度提升后进化
148	牙龙宝宝	キバゴ	Axew	连地洞穴
149	剑牙龙	オノンド	Fraxure	牙龙宝宝38级进化
150	戟牙龙	オノノクス	Haxorus	剑牙龙48级进化

海岸图鉴（コーストカロス图鉴/Coastal Kalos）				
1	飘飘鬼	フワンテ	Drifloon	8号路
2	气球鬼	フワライド	Drifblim	飘飘鬼28级进化
3	功夫鼬	コジョフー	Mienfoo	8号路
4	大师鼬	コジョンド	Mienshao	功夫鼬50级进化
5	利爪猫	ザングース	Zangoose	8号路
6	剑牙蛇	ハブネーク	Seviper	8号路
7	跳跳猪	バネブー	Spoink	8号路
8	暴躁猪	ブーピッグ	Grumpig	跳跳猪32级进化
9	灾兽	アブソル	Absol	8号路
10	魔乌贼	マーイーカ	Inkay	蔚蓝湾、8号路
11	暴君乌贼	カラマネロ	Malamar	魔乌贼等级提升到30级或以上，提升等级时将3DS本体倒转过来就会进化
12	月亮石	ルナトーン	Lunatone	光辉洞窟
13	太阳岩	ソルロック	Solrock	光辉洞窟
14	宝贝龙	タツベイ	Bagon	8号路
15	甲壳龙	コモルー	Shelgon	宝贝龙30级进化
16	血翼飞龙	ボーマンダ	Salamence	甲壳龙50级进化
17	长翅鸥	キャモメ	Wingull	8号路、12号路、蔚蓝湾
18	大嘴鸥	ペリッパー	Pelipper	长翅鸥25级进化
19	傲骨燕	スバメ	Taillow	8号路
20	大王燕	オオスバメ	Swellow	傲骨燕22级进化
21	双生藤壶	カメテテ	Binacle	在8、12号路和青叶市的沙滩上用碎岩打碎岩石时会随机遭遇
22	藤壶勇士	カメノデス	Barbaracle	双生藤壶39级进化
23	寄岩蟹	イシズマイ	Dwebble	光辉洞窟（輝きの洞窟/Glittering Cave，碎岩后出现）
24	岩宫蟹	イワパレス	Crustle	寄岩蟹34级进化
25	玛瑙水母	メノクラゲ	Tentacool	8号路、12号路、蔚蓝湾
26	毒刺水母	ドククラゲ	Tentacruel	玛瑙水母30级进化
27	皮皮鲸	ホエルコ	Wailmer	8号路
28	鲸鱼王	ホエルオー	Wailord	皮皮鲸40级进化
29	爱心鱼	ラブカス	Luvdisc	8号路、12号路、蔚蓝湾（蔚蓝湾/Azure Bay）垂钓
30	藻海马	クズモー	Skrelp	在8号路、黄葵镇、青叶市的海边钓鱼获得（《Y》版限定）
31	藻海龙	ドラミドロ	Dragalge	藻海马48级进化
32	水枪虾	ウデッポウ	Clauncher	在8号路、黄葵镇、青叶市的海边钓鱼获得（《X》版限定）
33	重炮虾	ブロスター	Clawitzer	水枪虾37级进化
34	海星星	ヒトデマン	Staryu	8号路垂钓（《X》版限定）
35	宝石海星	スターミー	Starmie	8号路垂钓（《X》版限定）
36	长舌贝	シェルダー	Shellder	8号路垂钓（《Y》版限定）
37	铁甲贝	パルシェン	Cloyster	8号路垂钓（《Y》版限定）
38	刺河豚	ハリーセン	Qwilfish	8号路垂钓
39	墨海马	タッツー	Horsea	在黄葵镇、青叶市的海边钓鱼后获得
40	海刺龙	シードラ	Seadra	墨海马32级进化
41	刺龙王	キングドラ	Kingdra	海刺龙携带龙鳞（りゅうのウロコ/Dragon Scale）通信进化
42	古棘鱼	ジーランス	Relicanth	在黄葵镇、青叶市的海边钓鱼后获得
43	沙鳄鱼	メグロコ	Sandile	9号路

44	痞鳄鱼	ワルビル	Krokorok	沙鳄鱼29级进化
45	霸王鳄鱼	ワルビアル	Krookodile	痞鳄鱼40级进化
46	发电蜥	エリキテル	Helioptile	9号路
47	电蜥龙	エレザ–ド	Heliolisk	发电蜥使用道具太阳石（たいようのいし/Sun Stone）进化
48	沙河马	ヒポポタス	Hippopotas	9号路
49	巨嘴河马	カバルドン	Hippowdon	沙河马34级进化
50	铁甲犀牛	サイホ–ン	Rhyhorn	光辉洞窟
51	铁甲暴龙	サイドン	Rhydon	铁甲犀牛42级进化
52	战车暴龙	ドサイドン	Rhyperior	铁甲暴龙携带盔甲（プロテクタ–/Protector）时通信进化
53	大岩蛇	イワ–ク	Onix	光辉洞窟
54	大钢蛇	ハガネ–ル	Steelix	大岩蛇携带金属外衣（メタルコ–ト/Metal Coat）通信进化
55	毛球蝠	コロモリ	Woobat	光辉洞窟、映身洞窟
56	爱心蝠	ココロモリ	Swoobat	毛球蝠亲密度进化
57	腕力	ワンリキ–	Machop	光辉洞窟
58	豪力	ゴ–リキ–	Machoke	腕力28级进化
59	怪力	カイリキ–	Machamp	豪力通信进化
60	卡拉卡拉	カラカラ	Cubone	光辉洞窟
61	嘎拉嘎拉	ガラガラ	Marowak	卡拉卡拉28级进化
62	袋龙	ガル–ラ	Kangaskhan	光辉洞窟
63	钢嘴娃娃	クチ–ト	Mawile	光辉洞窟
64	小暴龙	チゴラス	Tyrunt	剧情中选择颌骨化石（アゴのカセキ/Jaw Fossil）后，去化石研究所复原
65	暴龙王	ガチゴラス	Tyrantrum	小暴龙等级提升到39级或以上时白天会进化
66	冻土龙	アマルス	Amaura	剧情中选择帆棘化石（ヒレのカセキ/Sail Fossil）后，去化石研究所复原
67	极光龙	アマルルガ	Aurorus	冻土龙等级提升到39级或以上时夜晚会进化
68	化石翼龙	プテラ	Aerodactyl	通关后在辉きの洞窟最深处碎岩获得秘密琥珀（ひみつのコハク/Old Amber）后，去化石研究所复原
69	铁刺种子	テッシ–ド	Ferroseed	光辉洞窟、映身洞窟
70	铁盘坚果	ナットレイ	Ferrothorn	铁刺种子40级进化
71	布鲁狗	ブル–	Snubbull	10号路
72	布鲁皇	グランブル	Grassnbull	布鲁狗23级进化
73	落雷兽	ラクライ	Electrike	10号路（《Y》版限定）
74	雷电兽	ライボルト	Manectric	落雷兽26级进化
75	恶魔猎犬	デルビル	Houndour	10号路（《X》版限定）
76	地狱猎犬	ヘルガ–	Houndoom	恶魔猎犬24级进化
77	伊布	イ–ブイ	Eevee	10号路
78	水精灵	シャワ–ズ	Vaporeon	伊布使用水之石（みずのいし/Water Stone）进化
79	雷精灵	サンダ–ス	Jolteon	伊布使用雷之石（かみなりのいし/Thunderstone）进化
80	火精灵	ブ–スタ–	Flareon	伊布使用炎之石（ほのおのいし/Fire Stone）进化
81	光精灵	エ–フィ	Espeon	伊布在白天亲密度提升时进化
82	月精灵	ブラッキ–	Umbreon	伊布在晚上亲密度提升时进化
83	叶精灵	リ–フィア	Leafeon	伊布在20号路迷幻森林有青苔的岩石附近升级进化
84	冰精灵	グレイシア	Glaceon	伊布在严寒大山洞内部冰块岩石附近升级进化
85	仙精灵	ニンフィア	Sylveon	使用下屏的口袋妖怪交流功能（ポケパルレ/Pokemon-Amie）将伊布的好感度提升到2以上，同时学会仙属性技能（正常升级就会学会），升级后进化
86	电飞鼠	エモンガ	Emolga	10号路
87	洋洋蜻蜓	ヤンヤンマ	Yanma	10号路
88	巨翅蜻蜓	メガヤンマ	Yanmega	洋洋蜻蜓在学会原始力量（げんしのちから/AncientPower）的情况下升级进化
89	摔角鹰	ルチャブル	Hawlucha	10号路
90	辛波拉	シンボラ–	Sigilyph	10号路
91	鬼护卫	ゴビット	Golett	10号路
92	鬼重甲	ゴル–グ	Golurk	鬼护卫43级进化
93	磁鼻	ノズパス	Nosepass	10号路

www.dooland.com

94	大磁鼻	ダイノーズ	Probopass	磁鼻在13号路升级进化
95	幕下力士	マクノシタ	Makuhita	超力张手生蛋后获得
96	超力张手	ハリテヤマ	Hariteyama	11号路。幕下力士24级进化
97	纳伽奇	ナゲキ	Throh	11号路（《Y》版限定）
98	达伽奇	ダゲキ	Sawk	11号路（《X》版限定）
99	胖胖翁	ムックル	Starly	11号路
100	大胖翁	ムクバード	Staravia	11号路。胖胖翁14级进化
101	惊目翁	ムクホーク	Staraptor	大胖翁34级进化
102	毒鼬	スカンプー	Stunky	11号路
103	暴鼬	スカタンク	Skuntank	毒鼬34级进化
104	尼多兰	ニドラン♀	Nidoran Female	11号路
105	尼多娜	ニドリーナ	Nidorina	11号路。尼多兰16级进化
106	尼多后	ニドクイン	Nidoqueen	尼多娜使用月之石（つきのいし/Moon Stone）进化
107	尼多郎	ニドラン♂	Nidoran Male	11号路
108	尼多利	ニドリーノ	Nidorino	11号路。尼多郎16级进化
109	尼多王	ニドキング	Nidoking	尼多利使用月之石（つきのいし/Moon Stone）进化
110	天线鼠	デデンネ	Dedenne	11号路
111	祈福铃	リーシャン	Chingling	11号路、映身洞窟
112	风铃	チリーン	Chimecho	祈福铃夜间亲密度提升后进化
113	玛奈奈	マネネ	Mime	映身洞窟
114	吸盘魔偶	バリヤード	Mr. Mime	映身洞窟
115	细胞球	ユニラン	Solosis	映身洞窟
116	细胞团	ダブラン	Duosion	细胞球32级进化
117	细胞十字	ランクルス	Reuniclus	细胞团41级进化
118	小忍兽	ソーナノ	Wynaut	忍兽携带松熏香（のんきのおこう/のんきのおこう）后生蛋
119	忍兽	ソーナンス	Wobbuffet	映身洞窟
120	地滚岩	ダンゴロ	Roggenrola	映身洞窟
121	猎捕岩	ガントル	Boldore	地滚岩25级进化
122	盖亚岩	ギガイアス	Gigalith	猎捕岩通信进化
123	鬼精灵	ヤミラミ	Sableye	映身洞窟
124	仙钻石	メレシー	Carbink	映身洞窟
125	肯泰罗	ケンタロス	Tauros	12号路
126	罐奶牛	ミルタンク	Miltank	12号路
127	电绵羊	メリープ	Mareep	12号路
128	电气羊	モココ	Flaafy	电绵羊15级进化
129	电龙	デンリュウ	Ampharoe	电气羊30级进化
130	大钳甲虫	カイロス	Pinsir	12号路（《X》版限定）
131	大力甲虫	ヘラクロス	Heracross	12号路（《Y》版限定）
132	电松鼠	パチリス	Pachirisu	12号路
133	呆呆兽	ヤドン	Slowpoke	12号路、蔚蓝湾
134	呆河马	ヤドラン	Slowbro	呆呆兽37级进化
135	呆呆王	ヤドキング	Slowking	呆呆兽携带王者之证（おうじゃのしるし/King'Rock）通信进化
136	蛋蛋	タマタマ	Exeggcute	12号路、蔚蓝湾
137	椰蛋树	ナッシー	Exeggutor	蛋蛋使用叶之石（リーフのいし/Leaf Stone）进化
138	音符鹦鹉	ペラップ	Chatot	12号路、蔚蓝湾
139	小球飞鱼	タマンタ	Mantyke	12号路、纱罗市、蔚蓝湾
140	巨翅飞鱼	マンタイン	Mantine	小球飞鱼在队伍里有水枪鱼的情况下升级进化
141	珍珠贝	パールル	Clamperl	12号路垂钓
142	猎斑鳗	ハンテール	Huntail	珍珠贝携带深海之牙通信进化
143	樱花鳗	サクラビス	Gorebyss	珍珠贝携带深海之鳞通信进化
144	水枪鱼	テッポウオ	Remoraid	12号路、纱罗市、蔚蓝湾
145	桶章鱼	オクタン	Octillery	水枪鱼25级进化
146	太阳珊瑚	サニーゴ	Corsola	12号路垂钓
147	双灯鱼	チョンチー	Chinchou	纱罗市、蔚蓝湾（アズール湾/Azure Bay）垂钓
148	大灯鱼	ランターン	Lanturn	双灯鱼27级进化。纱罗市、蔚蓝湾（アズール湾/Azure Bay）垂钓

149	翻车鱼	ママンボウ	Alomomola	纱罗市、蔚蓝湾（アズ–ル湾/Azure Bay）垂钓
150	乘龙	ラプラス	Lapras	剧情可获得一只。12号路、蔚蓝湾
151	急冻鸟	フリ–ザ–	Articuno	通关后神兽，遭遇11次后在海神之穴（海神の穴/Sea Spirit's Den）战斗收服，一次游戏只能加入一只
152	闪电鸟	サンダ–	Zapdos	通关后神兽，遭遇11次后在海神之穴（海神の穴/Sea Spirit's Den）战斗收服，一次游戏只能加入一只
153	火焰鸟	ファイヤ–	Moltres	通关后神兽，遭遇11次后在海神之穴（海神の穴/Sea Spirit's Den）战斗收服，一次游戏只能加入一只

山岳图鉴（マウンテンカロス図鑑/Mountain Kalos）				
1	地鼠	ディグダ	Diglett	三地鼠生蛋后获得
2	三地鼠	ダグトリオ	Dugtrio	13号路。地鼠26级进化
3	大颚蚁	ナックラ–	Trapinch	13号路
4	沙漠蜻蜓	ビブラ–バ	Vibrava	大颚蚁35级进化
5	沙漠飞龙	フライゴン	Flygon	沙漠蜻蜓45级进化
6	宝贝鲨龙	フカマル	Gible	13号路
7	利齿鲨龙	ガバイト	Gabite	宝贝鲨龙24级进化
8	叠翅鲨龙	ガブリアス	Garchomp	利齿鲨龙48级进化
9	小拳石	イシツブテ	Geodude	终端洞窟
10	隆隆石	ゴロ–ン	Graveler	18号路、终端洞窟、冠军之路。小拳石28级进化
11	隆隆岩	ゴロ–ニャ	Golem	隆隆石通信进化
12	熔岩蛞蝓	マグマッグ	Slugma	13号路碎岩后出现
13	熔岩蜗牛	マグカルゴ	Magcargo	熔岩蛞蝓38级进化
14	壶壶龟	ツボツボ	Shuckle	18号路、终端洞窟、冠军之路碎岩后出现
15	毒尾蝎	スコルピ	Skorupi	14、15、16号路
16	毒龙蝎	ドラピオン	Drapion	19号路。毒尾蝎40级时候进化
17	乌帕	ウパ–	Wooper	沼王生蛋后获得
18	沼王	ヌオ–	Quagsire	14、19号路。乌帕20级进化
19	粘滑龙	ヌメラ	Goomy	14号路
20	蜗滑龙	ヌメイル	Sliggoo	粘滑龙40级进化
21	软滑龙	ヌメルゴン	Goodra	蜗滑龙等级提升到50或以上时，在下雨场景会进化
22	步甲虫	カブルモ	Karrablast	14号路、19号路
23	铁骑虫	シュバルゴ	Escavalier	步甲虫和铁盔虫通信交换时进化
24	铁盔虫	チョボマキ	Shelmet	14号路、19号路
25	疾风虫	アギルダ–	Accelgor	步甲虫和铁盔虫通信交换时进化
26	喇叭芽	マダツボミ	Bellsprout	14号路
27	口呆花	ウツドン	Weepinbell	14号路、16号路、19号路。喇叭芽21级进化
28	大食花	ウツボット	Victreebel	口呆花使用叶之石（リ–フのいし/Leaf Stone）进化
29	猎牙草	マスキッパ	Carnivine	14号路、19号路
30	鬼斯	ゴ–ス	Gastly	鬼斯通生蛋后获得
31	鬼斯通	ゴ–スト	Haunter	14号路、19号路、严寒大山洞、冠军之路
32	耿鬼	ゲンガ–	Gengar	鬼斯通通信交换后进化
33	蚊香蝌蚪	ニョロモ	Poliwag	14、15、16、19、21号路、薰衣市、连理镇、严寒大山洞、口袋妖怪村、冠军之路
34	蚊香蛙	ニョロゾ	Poliwhirl	14、15、16、19、21号路、薰衣市、连理镇、严寒大山洞、口袋妖怪村、冠军之路
35	快泳蛙	ニョロボン	Poliwrath	蚊香蛙使用水之石（みずのいし/Water Stone）进化
36	蚊香王	ニョロトノ	Politoed	蚊香蛙携带王者之证（おうじゃのしるし/King'Rock）通信进化
37	阿柏蛇	ア–ボ	Ekans	14号路
38	阿柏怪	ア–ボック	Arbok	19号路。阿柏蛇22级时候进化
39	电鲶鱼	マッギョ	Stunfisk	14号路、19号路
40	泥鳅	ドジョッチ	Barboatch	14号路、19号路垂钓
41	地豚	ナマズン	Whiscash	14号路、19号路垂钓。泥鳅30级进化
42	骗骗猫	チョロネコ	Purrloin	金钱猫生蛋后获得

43	金钱猫	レパルダス	Liepard	15号路（《Y》版限定）
44	土狼犬	ポチエナ	Poochyena	大狼犬生蛋后获得
45	大狼犬	グラエナ	Mightyena	15号路（《X》版限定）
46	眺望鼠	ミネズミ	Patrat	警戒鼠生蛋后获得
47	警戒鼠	ミルホッグ	Watchog	15号路
48	手刀兵士	コマタナ	Pawniard	15号路、荒废旅馆
49	手刀超人	キリキザン	Bisharp	手刀兵士52级进化
50	仙灵钥匙	クレッフィ	Klefki	15号路、16号路、荒废旅馆
51	御乌鸦	ドンカラス	Honchkrow	15号路、16号路
52	暗黑乌鸦	ヤミカラス	Murkrow	御乌鸦用道具暗之石（やみのいし/Dusk Stone）进化
53	投球菇	タマゲタケ	Foongus	15、16、20号路、口袋妖怪村
54	球桶菇	モロバレル	Amoonguss	20号路、口袋妖怪村。投球菇39级进化
55	荷叶蛙	ハスボー	Lotad	荷叶怪生蛋后获得
56	荷叶怪	ハスブレロ	Lombre	15、16、21号路、连理镇、口袋妖怪村、冠军之路
57	莲蓬怪	ルンパッパ	Ludicolo	荷叶怪使用水之石（みずのいし/Water Stone）进化
58	叉尾鼬	ブイゼル	Buizel	浮船鼬生蛋后获得
59	浮船鼬	フローゼル	Floatzel	15、16、21号路、连理镇、口袋妖怪村、冠军之路
60	巴斯鱼	バスラオ	Basculin	15、16、21号路、薰衣市、连理镇、严寒大山洞、口袋妖怪村、冠军之路
61	树根鬼	ボクレー	Phantump	16号路
62	亡灵树	オーロット	Trevenant	鬼残根通信交换
63	小鬼南瓜	バケッチャ	Pumpkaboo	16号路
64	度魂南瓜	パンプジン	Gourgeist	小鬼南瓜通信交换
65	烛灯鬼	ヒトモシ	Litwick	荒废旅馆
66	油灯鬼	ランプラー	Lampent	烛灯鬼41级进化
67	吊灯鬼	シャンデラ	Chandelure	油灯鬼使用暗之石（やみのいし/Dusk Stone）进化
68	电鬼	ロトム	Rotom	周二荒废旅馆的垃圾桶内随机出现，只有一只
69	小磁怪	コイル	Magnemite	三合一磁怪生蛋后获得
70	三合一磁怪	レアコイル	Magneton	荒废旅馆
71	UFO磁怪	ジバコイル	Magnezone	三合一磁怪在13号路升级进化
72	雷电球	ビリリダマ	Voltorb	顽皮弹生蛋后获得
73	顽皮弹	マルマイン	Electrode	荒废旅馆
74	废袋怪	ヤブクロン	Trubbish	调查荒废旅馆的垃圾箱
75	废箱怪	ダストダス	Garbodor	调查荒废旅馆、口袋妖怪村的垃圾箱
76	小猪怪	ウリムー	Swinub	长毛猪生蛋后获得
77	长毛猪	イノムー	Piloswine	严寒大山洞
78	猛犸猪	マンムー	Mamoswine	长毛猪习得原始力量（げんしのちから/AncientPower）后升级进化
79	冰笋兽	カチコール	Bergmite	严寒大山洞
80	冰船兽	クレベース	Avalugg	冰笋兽37级进化
81	雪熊宝宝	クマシュン	Cubchoo	严寒大山洞
82	冰须熊	ツンベアー	Beartic	严寒大山洞
83	迷唇娃	ムチュール	Smoochum	严寒大山洞
84	红唇姐	ルージュラ	Jynx	严寒大山洞
85	香冰娃娃	バニプッチ	Vanillite	严寒大山洞
86	甜筒娃娃	バニリッチ	Vanillish	香冰娃娃35级进化
87	双子甜筒	バイバニラ	Vanilluxe	甜筒娃娃47级进化
88	雪松人	ユキカブリ	Snover	17号路
89	雪巨人	ユキノオー	Abomasnow	17号路。雪松人40级进化
90	圣诞企鹅	デリバード	Delibird	17号路
91	狃拉	ニューラ	Sneasel	17号路
92	玛狃拉	マニューラ	Weavile	狃拉携带锐利之爪后夜晚升级进化
93	扶木小子	ドッコラー	Timburr	擎钢力士生蛋后获得
94	擎钢力士	ドテッコツ	Gurdurr	18号路、冠军之路
95	双柱力王	ローブシン	Conkeldurr	擎钢力士通信交换进化
96	火炭龟	コータス	Torkoal	18号路
97	穿山鼠	サンド	Sandshrew	穿山王生蛋后获得

98	穿山王	サンドパン	Sandslash	18号路、终端洞窟
99	小哥特拉	ココドラ	Aron	终端洞窟（《X》版限定）
100	哥特拉兽	コドラ	Lairon	18号路、终端洞窟（《X》版限定）
101	哥特拉王	ボスゴドラ	Aggron	哥特拉兽42级进化
102	幼甲兽	ヨーギラス	Larvitar	终端洞窟（《Y》版限定）
103	蛹甲兽	サナギラス	Pupitar	18号路、终端洞窟（《Y》版限定）
104	巨甲龙	バンギラス	Tyranitar	蛹甲兽55级进化
105	火犰狳	クイタラン	Heatmor	18号路
106	铁壳蚁	アイアント	Durant	18号路、终端洞窟
107	绿蜘蛛	イトマル	Spinarak	凶蜘蛛生蛋后获得
108	凶蜘蛛	アリアドス	Ariados	终端洞窟、冠军之路
109	烈雀	オニスズメ	Spearow	大嘴雀生蛋后获得
110	大嘴雀	オニドリル	Fearow	冠军之路（外圈的黑影）
111	弗里基奥	フリージオ	Cryogonal	严寒大山洞
112	盔甲鸟	エアームド	Skarmory	冠军之路（外圈的黑影）
113	音波蝠	オンバット	Noibat	终端洞窟、冠军之路
114	音波飞龙	オンバーン	Noivern	音波蝠48级进化
115	飞蝎	グライガー	Gligar	19号路
116	蝠蝎	グライオン	Gliscor	飞蝎携带锐利之牙（するどいキバ/Razor Fang）后夜晚升级进化
117	咕咕	ホーホー	Hoothoot	夜鹰生蛋后获得
118	夜鹰	ヨルノズク	Noctowl	20号路、口袋妖怪村
119	宝宝丁	ププリン	Igglybuff	胖丁生蛋后获得
120	胖丁	プリン	Jigglypuff	20号路、口袋妖怪村
121	胖可丁	プクリン	Wigglytuff	胖丁使用月之石（つきのいし/Moon Stone）进化
122	怨影娃娃	カゲボウズ	Shuppet	诅咒娃娃生蛋后获得
123	诅咒娃娃	ジュペッタ	Banette	口袋妖怪村的垃圾桶随机出现（周四限定）
124	佐罗亚	ゾロア	Zorua	佐罗亚克生蛋后获得
125	佐罗亚克	ゾロアーク	Zoroark	20号路、口袋妖怪村
126	哥特姆	ゴチム	Gothita	哥特米尔生蛋后获得
127	哥特米尔	ゴチミル	Gothorita	20号路、口袋妖怪村
128	哥特塞尔	ゴチルゼル	Gothitelle	哥特米尔41级进化
129	哭啼树	ウソハチ	Bonsly	胡说树携带岩石熏香（がんせきおこう/Rock Incense）生蛋后获得
130	胡说树	ウソッキー	Sudowoodo	20号路（群战时出现）
131	圈圈熊	パッチール	Spinda	21号路
132	可爱熊	ヒメグマ	Teddiursa	威力熊生蛋后获得
133	威力熊	リングマ	Ursaring	21号路
134	大舌头	ベロリンガ	Lickitung	冠军之路
135	长舌头	ベロベルト	Lickilicky	大舌头习得滚动（ころがる/Rollout）后升级进化
136	飞天螳螂	ストライク	Scyther	21号路
137	铁甲螳螂	ハッサム	Scizor	铁甲螳螂携带金属外衣（メタルコート/Metal Coat）后通信进化
138	百变怪	メタモン	Ditto	口袋妖怪村
139	青绵鸟	チルット	Swablu	21号路
140	云翅龙	チルタリス	Altaria	21号路
141	棘飞龙	クリムガン	Druddigon	冠军之路
142	小角龙	モノズ	Deino	双头龙生蛋后获得
143	双头龙	ジヘッド	Zweilous	冠军之路
144	三颜龙	サザンドラ	Hydreigon	双头龙64级后进化
145	迷你龙	ミニリュウ	Dratini	21号路（垂钓）
146	哈克龙	ハクリュー	Dragonair	21号路（垂钓）
147	快龙	カイリュー	Dragonite	哈克龙55级进化
148	泽尼亚斯	ゼルネアス	Xerneas	剧情捕捉（《X》版限定）
149	伊维塔尔	イベルタル	Yveltal	剧情捕捉（《Y》版限定）
150	基加迪	ジガルデ	Zygarde	终端洞窟最深部
151	超梦	ミュウツー	Mewtwo	通关后来到口袋妖怪村上方洞穴最深处

《口袋妖怪X・Y》全技能介绍

文/koflover

下面是本作的全部技能，对于新技能和原有技能的一些变动都以红字标示。技能按属性分，以中文译名拼音为序；属性下的技能则以日文假名为序。

冰（こおり、ICE）

属性	日文名	英文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
冰	アイスボール	Ice Ball	冰球	30	90	20	物理	单体选择	不受控制连续攻击5回合，每次命中后威力倍增
冰	あられ	Hail	冰雹	–	–	10	变化	全场	5回合内使全场变成冰雹天气
冰	オーロラビーム	Aurora Beam	极光光线	65	100	20	特殊	单体选择	10%几率使目标降低1级物攻
冰	くろいきり	Haze	黑雾	–	–	30	变化	全场	使全场精灵的能力变化等级归零
冰	こおりのいぶき	Frost Breath	冰之吐息	60	90	10	特殊	单体选择	100%几率打出会心一击
冰	こおりのキバ	Ice Fang	冰之牙	65	95	15	物理	单体选择	10%几率使目标冰冻，10%几率使目标害怕
冰	こおりのつぶて	Ice Shard	冰飞石	40	100	30	物理	单体选择	优先度+1
冰	こごえるかぜ	Icy Wind	冻结之风	55	95	15	特殊	敌方全场	100%几率使目标降低1级速度
冰	こごえるせかい	Glaciate	冰天雪地	65	95	10	特殊	敌方全场	100%几率使目标降低1级速度
冰	こなゆき	Powder Snow	细雪	40	100	25	特殊	敌方全场	10%几率使目标冰冻
冰	コールドフレア	Ice Burn	黄金核融	140	90	5	特殊	单体选择	蓄力一回合后在下回合攻击，30%几率使目标烧伤
冰	しろいきり	Mist	白雾	–	–	30	变化	己方全场	在5回合内使己方全场精灵的能力等级不会被敌方降低
冰	ぜったいれいど	Sheer Cold	绝对零度	–	–	5	特殊	单体选择	命中率为（30+使用者等级–目标等级）%，命中后使目标立即进入濒死状态
冰	つららおとし	Icicle Crash	冰棱坠落	85	90	10	物理	单体选择	30%几率使目标害怕
冰	つららばり	Icicle Spear	冰柱针	25	100	30	物理	单体选择	2～5次连续攻击
冰	ふぶき	Blizzard	暴风雪	110	70	5	特殊	敌方全场	10%几率使目标冰冻，在冰雹天气中命中率变为必中
冰	フリーズドライ	Freeze–Dry	冻干	70	100	20	特殊	单体选择	10%几率使目标冰冻，对水系有2倍克制效果
冰	フリーズボルト	Freeze Shock	冰点电压	140	90	5	物理	单体选择	蓄力一回合后在下回合攻击，30%几率使目标麻痹
冰	ゆきなだれ	Avalanche	雪崩	60	100	10	物理	单体选择	优先度–4，若本回合攻击前受到来自目标的伤害，则威力加倍
冰	れいとうパンチ	Ice Punch	冷冻拳	75	100	10	物理	单体选择	10%几率使目标冰冻
冰	れいとうビーム	Ice Beam	冷冻光线	90	100	10	特殊	单体选择	10%几率使目标冰冻

草（くさ、GRASS）

属性	日文名	英文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
草	アロマセラピー	Aromatherapy	芳香疗法	–	–	5	变化	单体选择	使己方场上和队伍中的所有精灵都解除异常状态（濒死状态除外）
草	ウッドハンマー	Wood Hammer	木锤	120	100	15	物理	单体选择	使用者会受到目标所受伤害1/3
草	ウッドホーン	Horn Leech	木角	75	100	10	物理	单体选择	使用者会回复目标所受伤害1/2的HP
草	エナジーボール	Energy Ball	能量球	90	100	10	特殊	单体选择	10%几率使目标降低1级特防
草	ギガドレイン	Giga Drain	亿万吸取	75	100	10	特殊	单体选择	使用者会回复目标所受伤害1/2的HP
草	キノコのほうし	Spore	蘑菇孢子	–	100	15	变化	单体选择	使目标睡眠
草	くさのちかい	Grass Pledge	草之誓言	80	100	10	特殊	单体选择	与火之誓言或水之誓言搭配使用时，提升威力并且出现特殊效果
草	くさぶえ	Grasswhistle	草笛	–	55	15	变化	单体选择	使目标睡眠，声音技
草	くさむすび	Grass Knot	草绳	–	100	20	特殊	单体选择	威力由目标的体重高低而变化
草	グラスフィールド	Grassy Terrain	草之领域	–	–	10	变化	全场	5回合内，使与地面接触的精灵每回合回复1/16最大HP且草系技能威力为1.5倍
草	グラスミキサー	Leaf Tornado	草旋风	65	90	10	特殊	单体选择	50%几率使目标降低1级命中

属性	日文名	英文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
草	こうごうせい	Synthesis	光合作用	–	–	5	变化	自身	回复最大HP的1/2，在晴天天气中回复量为2/3，在其他天气中回复量为1/4
草	コットンガード	Cotton Guard	棉花防御	–	–	10	变化	自身	提升3级物防
草	シードフレア	Seed Flare	种子核融	120	85	5	特殊	单体选择	40%几率使目标降低2级特防
草	しびれごな	Stun Spore	麻痹粉	–	75	30	变化	单体选择	使目标麻痹
草	すいとる	Absorb	吸取	20	100	25	特殊	单体选择	使用者会回复目标所受伤害1/2的HP
草	ソーラービーム	Solarbeam	太阳光线	120	100	10	特殊	单体选择	蓄力一回合后在下回合攻击，在晴天天气中不需要蓄力，在雨天、沙尘暴和冰雹天气中威力减半
草	タネばくだん	Seed Bomb	种子爆弹	80	100	15	物理	单体选择	无特殊效果
草	タネマシンガン	Bullet Seed	种子机枪	25	100	30	物理	单体选择	2～5次连续攻击
草	つるのムチ	Vine Whip	蔓藤鞭	35	100	15	物理	单体选择	无特殊效果
草	なやみのタネ	Worry Seed	烦恼种子	–	100	10	变化	单体选择	使目标的特性变为失眠，对部分特性无效
草	ニードルアーム	Needle Arm	针刺臂膀	60	100	15	物理	单体选择	30%几率使目标害怕
草	ニードルガード	Spiky Shield	针刺防御	–	–	10	变化	自身	优先度+4，使自身不受技能攻击，当对手进行接触攻击时还会受到1/8最大HP的伤害
草	ねむりごな	Sleep Powder	催眠粉	–	75	15	变化	单体选择	使目标睡眠
草	ねをはる	Ingrain	扎根	–	–	20	变化	自身	每回合结束时回复最大HP的1/16，但无法主动交换下场，也不受强制交换的效果影响
草	はっぱカッター	Razor Leaf	飞叶快刀	55	95	25	物理	单体选择	容易打出会心一击
草	ハードプラント	Frenzy Plant	硬化植物	150	90	5	特殊	单体选择	命中目标后，下回合不能行动
草	はなびらのまい	Petal Dance	花瓣之舞	120	100	10	特殊	随机指定敌方单体	连续攻击2～3回合，之后使用者会处于混乱状态
草	はなふぶき	Petal Blizzard	花雪	90	100	15	物理	除自身外全场	无特殊效果
草	パワーウィップ	Power Whip	猛力鞭挞	120	85	10	物理	单体选择	无特殊效果
草	マジカルリーフ	Magical Leaf	魔叶斩	60	–	20	特殊	单体选择	必定命中目标，但对躲藏的目标无效
草	メガドレイン	Mega Drain	百万吸取	40	100	15	特殊	单体选择	使用者会回复目标所受伤害1/2的HP
草	もりののろい	Forest's Curse	森之诅咒	–	100	20	变化	单体选择	为目标添加一个草系属性
草	やどりぎのタネ	Leech Seed	寄生种子	–	90	10	变化	单体选择	每回合结束时吸取目标最大HP的1/8，对草系精灵无效
草	リーフストーム	Leaf Storm	绿叶风暴	130	90	5	特殊	单体选择	命中目标后使自身降低2级特攻
草	リーフブレード	Leaf Blade	刃叶斩	90	100	15	物理	单体选择	容易打出会心一击
草	わたほうし	Cotton Spore	棉花孢子	–	100	40	变化	单体选择	使目标降低2级速度

超能（エスパー、PSYCHC）

属性	日文名	英文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
超能	アシストパワー	Stored Power	援助力量	20	100	10	特殊	单体选择	使用者每项提升的能力等级会增加该技能20点威力，威力上限860
超能	いやしのねがい	Healing Wish	治愈之愿	–	–	10	变化	自身	使用者进入濒死状态，但使替换上场的精灵回复满HP并解除异常状态，濒死状态除外
超能	いやしのはどう	Heal Pulse	治愈波动	–	–	10	变化	单体选择	使目标回复最大HP的1/2
超能	かいふくふうじ	Heal Block	回复封印	–	100	15	变化	单体选择	5回合内使目标无法使用回复技能，且回复效果无效
超能	ガードシェア	Guard Split	防御分享	–	–	10	变化	单体选择	使用者与目标的物防和特防能力值分别相加后再平分
超能	ガードスワップ	Guard Swap	防御交换	–	–	10	变化	单体选择	使用者与目标交换物防和特防的能力等级
超能	こうそくいどう	Agility	高速移动	–	–	30	变化	自身	提升2级速度
超能	コスモパワー	Cosmic Power	宇宙能量	–	–	20	变化	自身	提升1级物防和特防
超能	サイケこうせん	Psybeam	精神光线	65	100	20	特殊	单体选择	10%几率使目标混乱
超能	サイコウエーブ	Psywave	精神波动	–	100	15	特殊	单体选择	造成使用者等级×（0.5～1.5）点伤害
超能	サイコカッター	Psycho Cut	精神切割	70	100	20	物理	单体选择	容易打出会心一击
超能	サイコキネシス	Psychic	精神干扰	90	100	10	特殊	单体选择	10%几率使目标降低1级特防
超能	サイコシフト	Psycho Shift	精神转移	–	90	10	变化	单体选择	将使用者的异常状态转移给目标

属性	日文名	英文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
超能	サイコショック	Psyshock	精神冲击	80	100	10	特殊	单体选择	以目标的物防代替特防来计算伤害
超能	サイコブ–スト	Psycho Boost	精神增压	130	90	5	特殊	单体选择	命中目标后使自身降低2级特攻
超能	サイコブレイク	Psystrike	精神崩坏	100	100	10	特殊	单体选择	以目标的物防代替特防来计算伤害
超能	サイドチェンジ	Ally Switch	位置转换	–	–	15	变化	自身	优先度+1，使用者与队友交换所在位置，三打中只能在两侧位置与另一侧队友换位，在中间位置时使用该技能会失败
超能	さいみんじゅつ	Hypnosis	催眠术	–	60	20	变化	单体选择	使目标睡眠
超能	しねんのずつき	Zen Headbutt	思念头槌	80	90	15	物理	单体选择	20%几率使目标害怕
超能	じゅうりょく	Gravity	重力场	–	–	5	变化	全场	5回合内使地系技能以及撒菱、毒菱对飞行系、浮游特性以及电磁浮游状态的精灵有效，且所有精灵的命中率提升60%
超能	シンクロノイズ	Synchronoise	同调噪音	120	100	15	特殊	除自身外全场	对全场与自身属性相同的精灵造成伤害，若使用者为双属性时，目标与任一属性相同即可
超能	じんつうりき	Extrasensory	神通力	80	100	30	特殊	单体选择	10%几率使目标害怕，对变小状态的目标伤害加倍
超能	スキルスワップ	Skill Swap	特性交换	–	–	10	变化	单体选择	使用者与目标交换特性，对部分特性无效
超能	スプ–ンまげ	Kinesis	折弯匙子	–	80	15	变化	单体选择	使目标降低1级命中
超能	テレキネシス	Telekinesis	心电感应	–	–	15	变化	单体选择	3回合内，使目标所受的所有技能都必定命中（一击必杀技除外），对地鼠、三地鼠以及携带黑铁球的精灵无效，对躲藏的目标无效
超能	テレポ–ト	Teleport	瞬间移动	–	–	20	变化	自身	能从与野生精灵的战斗中逃走，训练员战以及通信对战中无效，在冒险中使用可回到最近到达的精灵中心
超能	トリック	Trick	戏法	–	100	10	变化	单体选择	使用者与目标交换道具，对某些特殊道具无效
超能	トリックル–ム	Trick Room	欺骗空间	–	–	5	变化	全场	优先度–7，5回合内使速度低的精灵先行动，不改变技能优先度，再次使用时则解除效果
超能	ドわすれ	Amnesia	超级健忘	–	–	20	变化	单体选择	提升2级特防
超能	なりきり	Role Play	换装	–	–	10	变化	单体选择	使用者的特性变为和目标一致，对部分特性无效
超能	ねむる	Rest	睡眠	–	–	10	变化	自身	HP回复至最大值，但下回合起会进入2回合的睡眠状态
超能	ねんりき	Confusion	念力	50	100	25	特殊	单体选择	10%几率使目标混乱
超能	ハ–トスタンプ	Heart Stamp	心灵印记	60	100	25	物理	单体选择	30%几率使目标害怕
超能	ハ–トスワップ	Heart Swap	心灵交换	–	–	10	变化	单体选择	使用者与目标交换各项能力的能力等级
超能	バリア–	Barrier	栅栏	–	–	30	变化	自身	提升2级物防
超能	パワ–シェア	Power Split	力量分享	–	–	10	变化	单体选择	使用者与目标物攻和特攻能力值分别相加后再平分
超能	パワ–スワップ	Power Swap	力量交换	–	–	10	变化	单体选择	使用者与目标交换物攻和特攻的能力等级
超能	パワ–トリック	Power Trick	力量戏法	–	–	10	变化	自身	自身物攻和物防的能力值相互交换
超能	ひかりのかべ	Light Screen	光之壁	–	–	30	变化	己方全体	5回合内，使己方受到特攻技能攻击时的伤害降低1/2，双打和三打中降低1/3
超能	ふういん	Imprison	封印	–	–	10	变化	自身	自身所拥有的技能无法被敌方使用
超能	マジックコ–ト	Magic Coat	魔装反射	–	–	15	变化	自身	优先度+4，将所受到的变化类技能反弹给攻击者
超能	マジックル–ム	Magic Room	魔法空间	–	–	10	变化	全场	5回合内使所有精灵的携带道具无法使用，再次使用时则解除效果，对某些特殊道具无效
超能	みかづきのまい	Lunar Dance	新月之舞	–	–	10	变化	自身	使用者进入濒死状态，但使替换上场的精灵回复满HP和所有技能的PP值，并解除异常状态（濒死状态除外）
超能	ミストボ–ル	Mist Ball	迷雾球	70	100	5	特殊	单体选择	50%几率使目标降低1级特攻

属性	日文名	英文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
超能	みらいよち	Future Sight	预知未来	120	100	10	特殊	单体选择	当前目标所在位置的精灵在2回合后将受到伤害
超能	ミラクルアイ	Miracle Eye	奇迹之眼	–	–	40	变化	单体选择	使目标受到攻击时无视回避率等级，且恶系的目标能够被超能系技能攻击
超能	ミラーコート	Mirror Coat	镜面反射	–	100	20	特殊	自身	优先度–5，在受到特殊攻击伤害后，对攻击者造成双倍伤害
超能	めいそう	Calm Mind	冥想	–	–	20	变化	自身	提升1级特攻和特防
超能	ゆめくい	Dream Eater	食梦	100	100	15	特殊	单体选择	只能攻击处于睡眠状态的目标，使用者会回复目标所受伤害1/2的HP
超能	ヨガのポーズ	Meditate	瑜珈之形	–	–	40	变化	自身	提升1级物攻
超能	ラスターパージ	Luster Purge	光栅净化	70	100	5	特殊	单体选择	50%几率使目标降低1级特防
超能	リフレクター	Reflect	反射盾	–	–	20	变化	己方全体	5回合内，使己方受到物攻技能攻击时的伤害降低1/2，双打和三打中降低1/3
超能	ワンダールーム	Wonder Room	神奇空间	–	–	10	变化	全场	5回合内使所有精灵的物防和特防数值相互交换

虫（むし、BUG）

属性	日文名	英文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
虫	いかりのこな	Rage Powder	愤怒之粉	–	–	20	变化	自身	优先度+3，在双打和三打中，使用者在本回合内强制成为敌方的攻击对象
虫	いとをはく	String Shot	吐丝	–	95	40	变化	敌方全体	使目标降低2级速度
虫	かいふくしれい	Heal Order	回复命令	–	–	10	变化	自身	回复最大HP的1/2
虫	きゅうけつ	Leech Life	吸血	20	100	15	物理	单体选择	使用者会回复目标所受伤害1/2的HP
虫	ぎんいろのかぜ	Silver Wind	银色之风	60	100	5	特殊	单体选择	10%几率使自身提升1级物攻、物防、特攻、特防和速度
虫	クモのす	Spider Web	蛛丝	–	100	10	变化	单体选择	使用者在场时，目标不得交换下场，使用蜻蜓点水、伏特转换和接力棒则不受限制
虫	こうげきしれい	Attack Order	攻击命令	90	100	15	物理	单体选择	容易打出会心一击
虫	シグナルビーム	Signal Beam	信号光线	75	100	15	特殊	单体选择	10%几率使目标混乱
虫	シザークロス	X–Scissor	十字钳	80	100	15	物理	单体选择	无特殊效果
虫	ダブルニードル	Twineedle	双针	25	100	20	物理	单体选择	连续攻击2次，每次都有20%几率使目标中毒
虫	ちょうのまい	Quiver Dance	蝶舞	–	100	20	变化	自身	提升1级特攻、特防和速度
虫	とどめばり	Fell Stinger	凶针	30	100	25	物理	单体选择	击倒对手后，自身提升2级物攻
虫	とんぼがえり	U–turn	蜻蜓点水	70	100	20	物理	单体选择	命中目标后使用者交换下场，在禁止交换精灵的状态中依然可以交换下场
虫	ねばねばネット	Sticky Web	粘网	–	–	20	变化	敌方全场	使敌方精灵在交换上场时降低1级速度
虫	ハードローラー	Steamroller	压路机	65	100	20	物理	单体选择	30%几率使目标害怕，对变小状态的目标威力加倍
虫	ふんじん	Powder	粉尘	–	100	20	变化	单体选择	优先度+1，使目标每次在使用火系技能时，自身受到1/4最大HP的伤害
虫	ぼうぎょしれい	Defend Order	防御命令	–	–	10	变化	自身	提升1级物防和特防
虫	ほたるび	Tail Glow	萤火	–	–	20	变化	自身	提升3级特攻
虫	まとわりつく	Infestation	虫灾	20	100	20	特殊	单体选择	使目标在4～5回合内每回合损失最大HP的1/8且不能交换下场
虫	ミサイルばり	Pin Missile	飞弹针	25	95	20	物理	单体选择	2～5次连续攻击
虫	むしくい	Bug Bite	虫蛀	60	100	20	物理	单体选择	夺取目标携带的树果道具并发动其效果
虫	むしのさざめき	Bug Buzz	虫鸣	90	100	10	特殊	单体选择	10%几率使目标降低1级特防，声音技
虫	むしのていこう	Struggle Bug	虫之抵抗	30	100	20	特殊	敌方全体	100%几率使目标降低1级特攻
虫	メガホーン	Megahorn	百万角突	120	85	10	物理	单体选择	无特殊效果
虫	れんぞくぎり	Fury Cutter	连续切	40	95	20	物理	单体选择	上回合命中目标后，本回合继续使用时威力将倍增

地（じめん、GROUND）

属性	日文名	英文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
地	あなをほる	Dig	挖洞	80	100	10	物理	单体选择	先挖洞躲藏一回合，次回合进行攻击，在冒险中使用可从迷宫中返回入口

属性	日文名	英文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
地	グランドフォース	Land's Wrath	大地之怒	90	100	10	物理	敌方全场	无特殊效果
地	じしん	Earthquake	地震	100	100	10	物理	除自身外全场	对挖洞躲藏的目标伤害加倍
地	じならし	Bulldoze	平整土地	60	100	20	物理	除自身外全场	100%几率使目标降低1级速度
地	じわれ	Fissure	地裂	–	30	5	物理	单体选择	命中率为（30+使用者等级–目标等级）%，对挖洞躲藏的目标有效，命中后使目标立即进入濒死状态
地	すなかけ	Sand–Attack	泼沙	–	100	15	变化	单体选择	使目标降低1级命中
地	すなじごく	Sand Tomb	沙地狱	35	85	15	物理	单体选择	使目标在4～5回合内每回合损失最大HP的1/8且不能交换下场
地	だいちのちから	Earth Power	大地力量	90	100	10	特殊	单体选择	10%几率使目标降低1级特防
地	たがやす	Rototiller	耕种	–	–	10	变化	全场	使草系精灵的提升1级物攻和特攻
地	ドリルライナー	Drill Run	飞钻	80	95	15	物理	单体选择	容易打出会心一击
地	どろあそび	Mud Sport	玩泥	–	–	15	变化	全场	5回合内使电系技能的伤害降低至1/3
地	どろかけ	Mud–Slap	泼泥	20	100	10	特殊	单体选择	100%几率使目标命中降低1级
地	どろばくだん	Mud Bomb	泥巴爆弹	65	85	10	特殊	单体选择	30%几率使目标命中降低1级
地	ホネこんぼう	Bone Club	骨头击	65	85	20	物理	单体选择	10%几率使目标害怕
地	ホネブーメラン	Bonemerang	骨回旋镖	50	90	10	物理	单体选择	连续攻击2次
地	ボーンラッシュ	Bone Rush	骨头闪	25	90	10	物理	单体选择	2～5次连续攻击
地	まきびし	Spikes	撒菱	–	–	20	变化	敌方全体	使敌方精灵在交换上场时受到伤害，可以连续使用3次，伤害分别为1/8、1/6和1/4，飞行系和浮游特性的精灵不受影响
地	マグニチュード	Magnitude	震级变化	–	100	30	物理	除自身外全场	威力由10～150不等，对挖洞躲藏的目标伤害加倍
地	マッドショット	Mud shot	泥浆喷射	55	95	15	特殊	单体选择	100%几率使目标速度降低1级

电（でんき、ELECTR）

属性	日文名	英文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
电	10まんボルト	Thunderbolt	十万伏特	90	100	15	特殊	单体选择	10%几率使目标麻痹
电	エレキフィールド	Electric Terrain	电能领域	–	–	10	变化	全场	5回合内，使与地面接触的精灵不会处于睡眠状态且电系技能威力为1.5倍
电	エレキネット	Electroweb	电网	55	95	15	特殊	敌方全体	100%几率使目标速度降低1级
电	エレキボール	Electro Ball	电球	–	100	10	特殊	单体选择	使用者的速度比目标越高，该技能威力越大
电	かいでんぱ	Eerie Impulse	怪异电波	–	100	15	变化	单体选择	使目标降低2级特攻
电	かみなり	Thunder	雷电	120	70	10	特殊	单体选择	30%几率使目标麻痹，可击中在天空躲藏的目标，雨天天气中命中率变为必中，晴天时命中率变为50%
电	かみなりのキバ	Thunder Fang	雷之牙	65	85	15	物理	单体选择	10%几率使目标麻痹，10%几率使目标害怕
电	かみなりパンチ	Thunder Punch	雷电拳	75	100	15	物理	单体选择	10%几率使目标麻痹
电	クロスサンダー	Fusion Bolt	十字闪电	100	100	5	物理	单体选择	本回合若有其他精灵先使用过十字烈焰，则十字闪电的威力加倍
电	じゅうでん	Charge	充电	–	–	20	变化	自身	提升1级特防，且使用者下回合使用的电系技能伤害加倍
电	スパーク	Spark	电火花	65	100	20	物理	单体选择	30%几率使目标麻痹
电	そうでん	Electrify	电气化	–	–	20	变化	单体选择	使目标在当回合内使用的技能变为电系
电	チャージビーム	Charge Beam	充电光束	50	90	10	特殊	单体选择	70%几率使自身提升1级特攻
电	でんきショック	Thundershock	电磁震荡	40	100	30	特殊	单体选择	10%几率使目标麻痹
电	でんげきは	Shock Wave	电击波	60	–	20	特殊	单体选择	必定命中目标，但对躲藏的目标无效
电	でんじは	Thunder Wave	电磁波	–	100	20	变化	单体选择	使目标麻痹，对地系精灵以及拥有能吸收电系攻击特性的精灵无效
电	でんじふゆう	Magnet Rise	电磁浮游	–	–	10	变化	自身	5回合内，使自身免疫地系攻击
电	でんじほう	Zap Cannon	电磁炮	120	50	5	特殊	单体选择	100%几率使目标麻痹
电	パラボラチャージ	Parabolic Charge	弧面充电	50	100	20	特殊	全场	使用者会回复目标所受伤害1/2的HP
电	プラズマシャワー	Ion Deluge	离子净化	–	–	25	变化	全场	优先度+1，使本回合的普通系攻击变为电系
电	ほうでん	Discharge	放电	80	100	15	特殊	除自身外全场	30%几率使目标麻痹

属性	日文名	英文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
电	ほっぺすりすり	Nuzzle	脸颊蹭蹭	20	100	20	物理	单体选择	100%几率使目标麻痹
电	ボルテッカ–	Volt Tackle	高压电击	120	100	15	物理	单体选择	10%几率使目标麻痹，使用者会受到目标所受伤害1/3的HP
电	ボルトチェンジ	Volt Switch	变压	70	100	20	特殊	单体选择	命中目标后使用者交换下场，在禁止交换精灵的状态中依然可以交换下场
电	らいげき	Bolt Strike	雷击	130	85	5	物理	单体选择	20%几率使目标麻痹
电	ワイルドボルト	Wild Charge	狂野雷电	90	100	15	物理	单体选择	使用者会受到目标所受伤害1/4

毒（どく、POISON）

属性	日文名	英文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
毒	アシッドボム	Acid Spray	酸性炸弹	40	100	20	特殊	单体选择	100%几率使目标降低2级特防
毒	いえき	Gastro Acid	胃液	–	100	10	变化	单体选择	使目标特性的效果消失，对部分特性无效
毒	クリアスモッグ	Clear Smog	净化之雾	50	–	15	特殊	单体选择	100%几率使目标的能力变化等级归零
毒	クロスポイズン	Cross Poison	十字毒爪	70	100	20	物理	单体选择	10%几率使目标中毒，容易打出会心一击
毒	ゲップ	Belch	饱嗝	120	90	10	特殊	单体选择	吃掉树果后才可以使用
毒	スモッグ	Smog	烟雾	30	70	20	特殊	单体选择	40%几率使目标中毒
毒	ダストシュ–ト	Gunk Shot	尘埃喷射	120	80	5	物理	单体选择	30%几率使目标中毒
毒	どくガス	Poison Gas	毒烟	–	90	40	变化	敌方全体	使目标中毒
毒	どくづき	Poison Jab	毒突	80	100	20	物理	单体选择	30%几率使目标中毒
毒	どくどく	Toxic	剧毒	–	90	10	变化	单体选择	使目标中剧毒，首回合损失最大HP的1/16，每回合损失多损失最大HP的1/16，交换下场后伤害重新计算，由毒系精灵使用时必定命中，无视目标的躲藏效果
毒	どくどくのキバ	Poison Fang	剧毒之牙	50	100	15	物理	单体选择	50%几率使目标中剧毒
毒	どくのこな	Poisonpowder	毒粉	–	75	35	变化	单体选择	使目标中毒
毒	どくばり	Poison Sting	毒针	15	100	30	物理	单体选择	30%几率使目标中毒
毒	どくびし	Toxic Spikes	毒菱	–	–	20	变化	敌方全体	使敌方精灵在交换上场时中毒，可连续使用2次，
毒	とぐろをまく	Coil	蛇盘	–	–	20	变化	自身	提升1级物攻、物防和命中
毒	とける	Acid Armor	溶化	–	–	20	变化	自身	提升2级物防
毒	ヘドロウエ–ブ	Sludge Wave	淤泥波动	95	100	10	特殊	除自身外全场	10%几率使目标中毒
毒	ヘドロこうげき	Sludge	淤泥攻击	65	100	20	特殊	单体选择	30%几率使目标中毒
毒	ヘドロばくだん	Sludge Bomb	淤泥爆弹	90	100	10	特殊	单体选择	30%几率使目标中毒
毒	ベノムショック	Venoshock	毒液冲击	65	100	10	特殊	单体选择	对中毒状态的目标伤害加倍
毒	ベノムトラップ	Venom Drench	毒液陷阱	–	100	20	变化	敌方全场	使中毒状态的目标降低1级特攻和速度
毒	ポイズンテ–ル	Poison Tail	毒尾	50	100	25	物理	单体选择	10%几率使目标中毒，容易打出会心一击
毒	ようかいえき	Acid	溶解液	40	100	30	特殊	敌方全场	10%几率使目标降低1级特防

恶（あく、DARK）

属性	日文名	英文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
恶	あくのはどう	Dark Pulse	恶之波动	80	100	15	特殊	单体选择	20%几率使目标害怕
恶	イカサマ	Poul Play	欺诈	95	100	15	物理	单体选择	以目标的物攻而不是使用者的物攻来计算伤害
恶	いちゃもん	Torment	寻衅	–	100	15	变化	单体选择	使目标不能选择上回合已经使用过的技能
恶	うそなき	Fake Tears	假哭	–	100	20	变化	单体选择	使目标降低2级特防
恶	おいうち	Pursuit	追击	40	100	20	物理	单体选择	能够命中本回合交换下场的目标，且威力加倍
恶	おきみやげ	Memento	临别礼物	–	100	10	变化	单体选择	使用者进入濒死状态，但使目标物攻和特攻降低2级
恶	おしおき	Punishment	惩罚	60	100	5	物理	单体选择	目标每项提升的能力等级会增加该技能20点威力，威力上限200
恶	おだてる	Flatter	煽动	–	100	15	变化	单体选择	使目标提升1级特攻并混乱
恶	かみくだく	Crunch	咬碎	80	100	15	物理	单体选择	20%几率使目标降低1级物防

属性	日文名	英文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
恶	かみつく	Bite	齿突	60	100	25	物理	单体选择	30%几率使目标害怕
恶	さきおくり	Quash	垫后	–	100	15	变化	单体选择	使目标无视速度先后顺序，在本回合中最后行动
恶	さしおさえ	Embargo	扣押	–	100	15	变化	单体选择	5回合内使目标的携带道具无效，在训练员战中训练员不得对目标使用道具
恶	しっぺがえし	Payback	报复	50	100	10	物理	单体选择	比目标后行动时威力加倍（目标交换下场除外）
恶	すてゼリフ	Parting Shot	告别台词	–	100	20	变化	单体选择	使目标降低1级物攻和特攻，并交换下场，声音技
恶	すりかえ	Switcheroo	替换	–	100	10	变化	单体选择	使用者与目标交换道具，对某些特殊道具无效
恶	ダークホール	Dark Void	黑洞	–	80	10	变化	敌方全体	使目标睡眠
恶	だましうち	Faint Attack	暗算	60	–	20	物理	单体选择	必定命中目标，但对躲藏的目标无效
恶	ダメおし	Assurance	落井下石	60	100	10	物理	单体选择	在攻击前若目标已经受到伤害则威力加倍
恶	ちょうはつ	Taunt	挑拨	–	100	20	变化	单体选择	使目标在3回合内不得使用变化类技能
恶	つじぎり	Night Slash	试刀	70	100	15	物理	单体选择	容易打出会心一击
恶	つめとぎ	Hone Claws	磨爪	–	–	15	变化	自身	提升1级物攻和命中
恶	どろぼう	Thief	盗窃	60	100	10	物理	单体选择	在没有携带道具时，可以夺取目标的携带道具，对某些特殊道具无效
恶	ナイトバースト	Night Daze	暗夜爆破	85	95	10	特殊	单体选择	40%几率使目标命中降低1级
恶	なげつける	Fling	投掷	–	100	10	物理	单体选择	技能威力与附加效果随携带道具的种类变化，附加效果的几率为100%，使用后失去携带道具
恶	バークアウト	Snarl	叫嚣	55	85	15	特殊	敌方全体	100%几率使目标特攻降低1级，声音技
恶	はたきおとす	Knock Off	打落	65	100	20	物理	单体选择	当目标携带道具时使目标失去携带道具，且伤害提高至1.5倍，战斗后道具复原，对某些特殊道具无效
恶	ひっくりかえす	Topsy–Turvy	能力反转	–	–	20	变化	单体选择	使目标当前能力的正负等级反转
恶	ふいうち	Sucker Punch	突袭	80	100	5	物理	单体选择	优先度+1，若目标本回合没有选择使用攻击技能，则会使用失败
恶	ふくろだたき	Beat Up	围攻	–	100	10	物理	单体选择	己方队伍中所有非异常状态的精灵都会逐个进行攻击
恶	よこどり	Snatch	抢夺	–	100	10	变化	自身	优先度+4，当双方有任何精灵使用可抢夺的技能时，将该技能的效果转移到使用者身上，每回合只能抢夺一次
恶	わるだくみ	Nasty Plot	阴谋	–	–	20	变化	自身	提升2级特攻

飞行（ひこう、FLYING）

属性	日文名	英文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
飞行	アクロバット	Acrobatics	杂耍	55	100	15	物理	单体选择	使用者没有携带道具时威力加倍
飞行	エアカッター	Air Cutter	真空斩	60	95	25	特殊	敌方全体	容易打出会心一击
飞行	エアスラッシュ	Air Slash	气刃斩	75	95	20	特殊	单体选择	30%几率使目标害怕
飞行	エアロブラスト	Aeroblast	空中爆破	100	95	5	特殊	单体选择	容易打出会心一击
飞行	おいかぜ	Tailwind	顺风	–	–	30	变化	己方全体	4回合内使我方精灵速度加倍
飞行	オウムがえし	Mirror Move	鹦鹉学舌	–	–	20	变化	单体选择	使用目标最后使用的技能，并对该目标使用
飞行	おしゃべり	Chatter	喋喋不休	65	100	20	特殊	单体选择	当音符鹦鹉使用该技能时，100%几率附加混乱效果，声音技
飞行	かぜおこし	Gust	起风	40	100	35	特殊	单体选择	对在天空躲藏的目标伤害加倍
飞行	きりばらい	Defog	驱雾	–	–	15	变化	单体选择	使目标降低1级回避，并清除目标场上各种钉子、反射盾、光之壁、白雾和神秘守护的效果
飞行	ゴッドバード	Sky Attack	神鸟	140	90	5	物理	单体选择	蓄力一回合后在下回合攻击，30%几率使目标害怕，容易打出会心一击
飞行	そらをとぶ	Fly	飞空	90	95	15	物理	单体选择	先在天空躲藏一回合，次回合进行攻击，在冒险中使用可飞至已经到达过的城镇

属性	日文名	英文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
飞行	ついばむ	Pluck	啄食	60	100	20	物理	单体选择	夺取目标携带的树果道具并发动其效果
飞行	つつく	Peck	啄	35	100	35	物理	单体选择	无特殊效果
飞行	つばさでうつ	Wing Attack	翅膀拍击	60	100	35	物理	单体选择	无特殊效果
飞行	つばめがえし	Aerial Ace	燕返	60	–	20	物理	单体选择	必定命中目标，但对躲藏的目标无效
飞行	デスウイング	Oblivion Wing	死亡之翼	80	100	10	特殊	单体选择	使用者会回复目标所受伤害3/4的HP
飞行	とびはねる	Bounce	飞跃	85	85	5	物理	单体选择	先在天空躲藏一回合，次回合进行攻击，30%几率使目标麻痹
飞行	ドリルくちばし	Drill Peck	钻孔啄	80	100	20	物理	单体选择	无特殊效果
飞行	はねやすめ	Roost	羽休	–	–	10	变化	自身	回复最大HP的1/2，且当回合失去飞行系属性，纯飞行系精灵使用该技能时会在当回合变成普通系
飞行	フェザーダンス	Feather Dance	羽之舞	–	100	15	变化	单体选择	使目标物攻降低2级
飞行	フリーフォール	Sky Drop	自由下落	60	100	10	物理	单体选择	使用者和目标一起在天空躲藏一回合，期间目标不能行动，次回合对目标造成伤害，在双打和三打中不能对同伴使用
飞行	ブレイブバード	Brave Bird	勇鸟	120	100	15	物理	单体选择	使用者会受到目标所受伤害1/3
飞行	ぼうふう	Hurricane	暴风	110	70	10	特殊	单体选择	30%几率使目标混乱，在雨天天气中命中率变为必中，晴天时命中率变为50%，能命中在天空躲藏的目标

钢（はがね、STEEL）

属性	日文名	英文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
钢	アイアンテール	Iron Tail	钢之尾	100	75	15	物理	单体选择	30%几率使目标降低1级物防
钢	アイアンヘッド	Iron Head	铁头	80	100	15	物理	单体选择	30%几率使目标害怕
钢	ギアソーサー	Gear Grind	齿轮操作	50	85	15	物理	单体选择	连续攻击2次
钢	ギアチェンジ	Shift Gear	齿轮转换	–	–	10	变化	自身	提升2级速度和1级物攻
钢	キングシールド	King's Shield	王者之盾	–	–	10	变化	自身	优先度+4，使自身不受攻击技能伤害，当对手进行接触攻击时会降低2级物攻，由剑盾鬼使用时会使其转变为盾形态
钢	きんぞくおん	Metal Sound	金属音	–	85	40	变化	单体选择	使目标降低2级特防，声音技
钢	コメットパンチ	Meteor Mash	彗星拳	100	85	10	物理	单体选择	20%几率使自身提升1级物攻
钢	ジャイロボール	Gyro Ball	螺旋球	–	100	5	物理	单体选择	使用者的速度比目标越低，该技能威力越大
钢	てっぺき	Iron Defense	铁壁	–	–	15	变化	自身	提升2级物防
钢	はがねのつばさ	Steal Wing	钢之翼	70	90	25	物理	单体选择	10%几率使自身提升1级物防
钢	はめつのねがい	Doom Desire	破灭之愿	140	100	5	特殊	单体选择	当前目标所在位置的精灵在2回合后将受到伤害
钢	バレットパンチ	Bullet Puch	子弹拳	40	100	30	物理	单体选择	优先度+1
钢	ヘビーボンバー	Heavy Bomb	重装炸弹	–	100	10	物理	单体选择	使用者体重比目标越重，该技能威力越大
钢	ボディパージ	Autotomize	身体净化	–	–	15	变化	自身	提升2级速度，并使体重减半
钢	マグネットボム	Magnet Bomb	磁力炸弹	60	–	20	物理	单体选择	必定命中目标，但对躲藏的目标无效
钢	ミラーショット	Mirror Shot	镜面射击	65	85	10	特殊	单体选择	30%几率使目标降低1级命中
钢	メタルクロー	Metal Claw	金属爪	50	95	35	物理	单体选择	10%几率使自身提升1级物攻
钢	メタルバースト	Metal Burst	金属爆裂	–	100	10	物理	自身	将当回合最近一次受到的伤害1.5倍返还给攻击者
钢	ラスターカノン	Flash Cannon	光栅加农炮	80	100	10	特殊	单体选择	10%几率使目标降低1级特防

格斗（かくとう、FIGHT）

属性	日文名	英文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
格斗	あてみなげ	Vital Throw	当身投	70	–	10	物理	单体选择	优先度-1，必定命中目标，但对躲藏的目标无效
格斗	アームハンマー	Hammer Arm	臂锤	100	90	10	物理	单体选择	命中目标后使自身降低1级速度
格斗	いのちがけ	Final Gambit	拼命	–	100	5	特殊	单体选择	对目标造成现有HP数值的伤害，命中后使使用者进入濒死状态
格斗	いわくだき	Rock Smash	碎岩	40	100	15	物理	单体选择	50%几率使目标降低1级物防
格斗	インファイト	Close Combat	肉搏	120	100	5	物理	单体选择	命中目标后使自身降低1级物防和特防

属性	日文名	英文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
格斗	カウンター	Counter	反击	–	100	20	物理	自身	优先度–5，在受到物理攻击伤害后，对攻击者造成双倍伤害
格斗	からてチョップ	Karate Chop	空手切	50	100	25	物理	单体选择	容易打出会心一击
格斗	かわらわり	Brick Break	瓦割	75	100	15	物理	单体选择	命中目标后将破坏对方场上的反射盾和光之壁
格斗	きあいだま	Focus Blast	气合弹	120	70	5	特殊	单体选择	10%几率使目标特防降低1级
格斗	きあいパンチ	Focus Punch	气合拳	150	100	20	物理	单体选择	优先度–3，若攻击前受到攻击伤害则气合拳将使用失败
格斗	きしかいせい	Reversal	起死回生	–	100	15	物理	单体选择	使用者剩余HP越低，技能威力越高
格斗	グロウパンチ	Power–up Punch	升力拳	40	100	20	物理	单体选择	100%几率提升1级物攻
格斗	クロスチョップ	Cross Chop	十字切	100	80	5	物理	单体选择	容易打出会心一击
格斗	けたぐり	Low Kick	过肩摔	–	100	15	物理	单体选择	威力由目标的体重高低而变化
格斗	じごくぐるま	Submission	地狱车	80	80	25	物理	单体选择	使用者会受到目标所受伤害1/4
格斗	しんくうは	Vacuum Wave	真空波	40	100	30	特殊	单体选择	优先度+1
格斗	しんぴのつるぎ	Secret Sword	神秘之剑	85	100	10	特殊	单体选择	以目标的物防代替特防来计算伤害
格斗	スカイアッパ–	Sky Uppercut	天升拳	85	90	15	物理	单体选择	对在天空躲藏的目标伤害加倍
格斗	せいなるつるぎ	Sacred Sword	圣剑	90	100	20	物理	单体选择	在计算伤害时无视目标的能力等级变化
格斗	たたみがえし	Mat Block	叠返	–	–	10	变化	己方全场	使己方精灵不受到攻击技能的伤害
格斗	ちきゅうなげ	Seismic Toss	地球投	–	100	20	物理	单体选择	造成与使用者等级相同数值的伤害
格斗	つっぱり	Arm Thrust	突张	15	100	20	物理	单体选择	2～5次连续攻击
格斗	とびげり	Jump Kick	飞踢	100	95	10	物理	单体选择	若攻击失败、被保护或见切抵挡、被鬼系精灵抵挡时，使用者损失最大HP的1/2
格斗	とびひざげり	Hi Jump Kick	飞膝踢	130	90	10	物理	单体选择	若攻击失败、被保护或见切抵挡、被鬼系精灵抵挡时，使用者损失最大HP的1/2
格斗	ともえなげ	Circle Throw	巴投	60	90	10	物理	单体选择	优先度–6，使目标强制交换下场
格斗	トリプルキック	Triple Kick	三连踢	10	90	10	物理	单体选择	连续攻击3次，每次命中后下次攻击威力提升10点
格斗	ドレインパンチ	Drain Punch	吸收拳	75	100	10	物理	单体选择	使用者会回复目标所受伤害1/2的HP
格斗	にどげり	Double Kick	二段踢	30	100	30	物理	单体选择	连续攻击2次
格斗	ばかぢから	Superpower	蛮力	120	100	5	物理	单体选择	命中目标后使自身降低1级物攻和物防
格斗	ばくれつパンチ	Dynamicpunch	爆裂拳	100	50	5	物理	单体选择	100%几率使目标混乱
格斗	はっけい	Force Palm	掌波	60	100	10	物理	单体选择	30%几率使目标麻痹
格斗	はどうだん	Aura Sphere	波导弹	90	–	20	特殊	单体选择	必定命中目标，但对躲藏的目标无效
格斗	ビルドアップ	Bulk Up	巨大化	–	–	20	变化	自身	提升1级物攻和物防
格斗	ファストガ–ド	Quick Guard	先制防御	–	–	15	变化	己方全场	优先度+3，本回合内所有先制攻击对我方无效，连续使用时容易失败
格斗	フライングプレス	Flying Press	飞天压杀	80	95	10	物理	单体选择	兼具飞行系属性，对变小状态的目标必定命中且威力加倍
格斗	マッハパンチ	Mach Punch	音速拳	40	100	30	物理	单体选择	优先度+1
格斗	まわしげり	Rolling Kick	回旋踢	60	85	15	物理	单体选择	30%几率使目标害怕
格斗	みきり	Detect	见切	–	–	5	变化	自身	优先度+4，使自身不受到任何攻击，连续使用时容易失败
格斗	めざましビンタ	Wake–Up Slap	惊醒拍打	70	100	10	物理	单体选择	对睡眠状态的目标威力加倍，且解除其睡眠状态
格斗	やまあらし	Storm Throw	山岚	60	100	10	物理	单体选择	100%几率打出会心一击
格斗	リベンジ	Revenge	复仇	60	100	10	物理	单体选择	优先度–4，若本回合攻击前受到来自目标的伤害，则威力加倍
格斗	ロ–キック	Low Sweep	扫堂腿	65	100	20	物理	单体选择	100%几率使目标降低1级速度

鬼（ゴ-スト、GHOST）

属性	日文名	英文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
鬼	あくむ	Nightmare	噩梦	–	100	15	变化	单体选择	使处于睡眠状态的目标每回合损失最大HP的1/4
鬼	あやしいかぜ	Ominous Wind	怪风	60	100	5	特殊	单体选择	10%几率使自身提升1级物攻、物防、特攻、特防和速度
鬼	あやしいひかり	Confuse Ray	怪异光	–	100	10	变化	单体选择	使目标混乱

属性	日文名	英文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
鬼	うらみ	Spite	怨恨	–	100	10	变化	单体选择	使目标最后使用的技能减少4点PP
鬼	おどろかす	Astonish	惊吓	30	100	15	物理	单体选择	30%几率使目标害怕，对变小状态的目标威力加倍
鬼	おんねん	Grudge	怨念	–	100	5	变化	自身	使用该技能后，若被敌方攻击进入濒死状态，则攻击者所使用的技能PP值变为0
鬼	かげうち	Shadow Sneak	影袭	40	100	30	物理	单体选择	优先度+1
鬼	ゴ–ストダイブ	Phantom Force	鬼隐	90	100	10	物理	单体选择	先进入阴影躲藏一回合，次回合进行攻击，无视目标的保护和见切状态
鬼	したでなめる	Lick	舌舔	30	100	30	物理	单体选择	30%几率使目标麻痹
鬼	シャド–クロ–	Shadow Claw	暗影爪	70	100	15	物理	单体选择	容易打出会心一击
鬼	シャド–ダイブ	Shadow Force	潜影	120	100	5	物理	单体选择	先进入阴影躲藏一回合，次回合进行攻击，无视目标的保护和见切状态
鬼	シャド–パンチ	Shadow Punch	暗影拳	60	–	20	物理	单体选择	必定命中目标，但对躲藏的目标无效
鬼	シャド–ボ–ル	Shadow Ball	影子球	80	100	15	特殊	单体选择	20%几率使目标特防降低1级
鬼	たたりめ	Hex	厄运	65	100	10	特殊	单体选择	目标处于异常状态时伤害加倍
鬼	ナイトヘッド	Night Shade	黑夜魔影	–	100	15	特殊	单体选择	造成与使用者等级相同数值的伤害
鬼	のろい	Curse	诅咒	–	–	10	变化	视效果而定	非鬼系精灵使用时，提升1级物攻和物防，并降低1级速度；鬼系精灵使用时，使用者损失最大HP的1/2，单体选择的目标每回合损失最大HP的1/4
鬼	ハロウィン	Trick–or–Treat	万圣节	–	100	20	变化	单体选择	为目标添加一个鬼系属性
鬼	みちづれ	Destiny Bond	殊途同归	–	–	5	变化	自身	使用该技能后，若被敌方攻击进入濒死状态，则攻击者也进入濒死状态

火（ほのお、FIRE）

属性	日文名	英文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
火	Vジェネレ–ト	V–create	胜利之源	180	95	5	物理	单体选择	命中目标后，使用者的速度、物防和特防降低1级
火	あおいほのお	Blue Flare	苍炎	130	85	5	特殊	单体选择	20%几率使目标烧伤
火	おにび	Will–o–Wisp	鬼火	–	85	15	变化	单体选择	使目标烧伤
火	オ–バ–ヒ–ト	Overheat	燃烧殆尽	130	90	5	特殊	单体选择	命中目标使自身降低2级特攻
火	かえんぐるま	Flame Wheel	火焰车	60	100	25	物理	单体选择	可在冰冻状态中使用并解除冰冻状态，10%几率使目标烧伤
火	かえんだん	Searing Shot	火焰弹	100	100	5	特殊	除自身外全场	30%几率使目标烧伤
火	かえんほうしゃ	Flamethrower	火焰放射	90	100	15	特殊	单体选择	10%几率使目标烧伤
火	クロスフレイム	Fusion Flare	十字烈焰	100	100	5	特殊	单体选择	本回合若有其他精灵先使用过十字闪电，则十字烈焰的威力加倍
火	せいなるほのお	Sacred Fire	圣炎	100	95	5	物理	单体选择	可在冰冻状态中使用并解除冰冻状态，50%几率使目标烧伤
火	だいもんじ	Fire Blast	大字火	110	85	5	特殊	单体选择	10%几率使目标烧伤
火	ニトロチャ–ジ	Flame Charge	火焰冲锋	50	100	20	物理	单体选择	100%几率使自身提升1级速度
火	にほんばれ	Sunny Day	放晴	–	–	5	变化	全场	5回合内使全场变成晴天天气
火	ねっぷう	Heat Wave	热风	95	90	10	特殊	敌方全场	10%几率使目标烧伤
火	はじけるほのお	Flame Burst	火花飞溅	70	100	15	特殊	单体选择	在双打和三打中，对目标周围的敌方精灵造成1/16最大HP的伤害
火	ヒ–トスタンプ	Heat Crash	炎之印记	–	100	10	物理	单体选择	使用者体重比目标越重，该技能威力越大
火	ひのこ	Ember	火苗	40	100	25	特殊	单体选择	10%几率使目标烧伤
火	ブラストバ–ン	Blast Burn	爆烈燃烧	150	90	5	特殊	单体选择	命中目标后，下回合不能行动
火	フレアドライブ	Flare Blitz	烈焰驱动	120	100	15	物理	单体选择	使用者会受到目标所受伤害1/3，10%几率使目标烧伤
火	ブレイズキック	Blaze Kick	火焰踢	85	90	10	物理	单体选择	10%几率使目标烧伤，容易打出会心一击
火	ふんえん	Lave Plume	喷烟	80	100	15	特殊	除自身以外全场	30%几率使目标烧伤
火	ふんか	Eruption	喷火	–	100	5	特殊	敌方全场	威力为150×使用者当前HP百分比

属性	日文名	英文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
火	ほのおのうず	Fire Spin	火焰漩涡	35	85	15	特殊	单体选择	使目标在4~5回合内每回合损失最大HP的1/8且不能交换下场
火	ほのおのキバ	Fire Fang	炎之牙	65	95	15	物理	单体选择	10%几率使目标烧伤，10%几率使目标害怕
火	ほのおのちかい	Fire Pledge	火之誓言	80	100	10	特殊	单体选择	与草之誓言或水之誓言搭配使用时，提升威力并且出现特殊效果
火	ほのおのパンチ	Fire Punch	火焰拳	75	100	15	物理	单体选择	10%几率使目标烧伤
火	ほのおのまい	Firey Dance	炎之舞	80	100	10	特殊	单体选择	50%几率使使用者特攻提升1级
火	マグマストーム	Magma Storm	岩浆风暴	120	75	5	特殊	单体选择	使目标在4~5回合内每回合损失最大HP的1/8且不能交换下场
火	マジカルフレイム	Mystical Fire	魔力火焰	65	100	10	特殊	单体选择	100%几率使目标降低1级特攻
火	やきつくす	Incinerate	烧尽	60	100	15	特殊	敌方全场	使目标失去携带的树果和宝石
火	れんごく	Inferno	炼狱	100	50	5	特殊	单体选择	100%几率使目标烧伤

龙（ドラゴン、DRAGON）

属性	日文名	英文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
龙	あくうせつだん	Spacial Rend	亚空间切裂	100	85	5	特殊	单体选择	容易打出会心一击
龙	げきりん	Outrage	逆鳞	120	100	10	物理	随机指定敌方单体	连续攻击2~3回合，之后使用者会处于混乱状态
龙	たつまき	Twister	龙卷	40	100	20	特殊	敌方全场	20%几率使目标害怕，对在天空躲藏的目标伤害加倍
龙	ダブルチョップ	Dual Chop	双重手刀	40	90	15	物理	单体选择	连续攻击2次
龙	ときのほうこう	Roar Of Time	时空咆哮	150	90	5	特殊	单体选择	命中目标后，下回合不能行动
龙	ドラゴンクロー	Dragon Claw	龙爪	80	100	15	物理	单体选择	无特殊效果
龙	ドラゴンダイブ	Dragon Rush	龙潜	100	75	19	物理	单体选择	20%几率使目标害怕
龙	ドラゴンテール	Dragon Tail	龙尾	60	90	10	物理	单体选择	优先度-6，使目标强制交换下场
龙	りゅうせいぐん	Draco Meteor	流星群	130	90	5	特殊	单体选择	命中目标后使自身降低2级特攻
龙	りゅうのいかり	Dragon Rage	龙之怒	–	100	10	特殊	单体选择	造成40点固定伤害
龙	りゅうのいぶき	Dragonbreath	龙之息	60	100	20	特殊	单体选择	30%几率使目标麻痹
龙	りゅうのはどう	Dragon Pulse	龙之波动	85	100	10	特殊	单体选择	无特殊效果
龙	りゅうのまい	Dragon Dance	龙舞	–	–	20	变化	自身	提升1级物攻和速度

普通（ノーマル、NORMAL）

属性	日文名	英文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
普通	あくび	Yawn	哈欠	–	–	10	变化	单体选择	下回合结束时使目标睡眠
普通	あくまのキッス	Lovely Kiss	恶魔之吻	–	75	15	变化	单体选择	使目标睡眠
普通	あさのひざし	Morning Sun	朝阳	–	–	5	变化	自身	回复最大HP的1/2，在晴天天气中回复量为2/3，在其他天气中回复量为1/4
普通	あばれる	Thrash	暴走	120	100	10	物理	随机指定敌方单体	连续攻击2~3回合，之后使用者会处于混乱状态
普通	アフロブレイク	Head Charge	蛮牛爆破	120	100	15	物理	单体选择	使用者会受到目标所受伤害1/4
普通	あまいかおり	Sweet Scent	香甜气息	–	100	20	变化	敌方全场	使目标回避降低2级，在冒险中使用可以吸引群体野生精灵
普通	アンコール	Encore	鼓掌	–	100	5	变化	单体选择	使目标在接下来3回合行动中只能使用最后使用的技能
普通	いあいぎり	Cut	居合斩	50	95	30	物理	单体选择	在冒险中使用可斩断挡路的树木
普通	いかり	Rage	愤怒	20	100	20	物理	单体选择	使用该技能后，当回合每受到一次攻击伤害将提升1级物攻
普通	いかりのまえば	Super Fang	怒之门牙	–	90	10	物理	单体选择	造成目标当前HP数值1/2的伤害
普通	いたみわけ	Pain Split	分担痛苦	–	100	20	变化	单体选择	使用者和目标的HP相加后再平分
普通	いにしえのうた	Relic Song	远古之歌	75	100	10	特殊	单体选择	10%几率使目标睡眠，梅萝爱塔使用时将切换形态
普通	いばる	Swagger	虚张声势	–	90	15	变化	单体选择	使目标提升2级物攻并混乱
普通	いびき	Snore	鼾声	50	100	15	特殊	单体选择	使用者处于睡眠状态时才可以使用，30%几率使目标害怕，声音技

属性	日文名	英文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
普通	いやしのすず	Heal Bell	治愈之铃	–	–	5	变化	己方全场	使己方场上和队伍中的所有精灵都解除异常状态，濒死状态除外，声音技
普通	いやなおと	Screech	噪音	–	85	40	变化	单体选择	使目标降低2级物防，声音技
普通	ウエザーボール	Weather Ball	气象球	50	100	10	特殊	单体选择	当场上有天气是威力加倍，且属性随天气而变化，晴天火系、雨天水系、冰雹冰系、沙尘暴岩系
普通	うたう	Sing	唱歌	–	55	15	变化	单体选择	使目标睡眠，声音技
普通	エコーボイス	Echoed Voice	回声	40	100	10	特殊	单体选择	上回合命中目标后，本回合继续使用时威力将增加40，威力上限200，声音技
普通	えんまく	Smokescreen	烟幕	–	100	20	变化	单体选择	使目标降低1级命中
普通	おうふくビンタ	Doubleslap	往复拍打	15	85	10	物理	单体选择	2～5次连续攻击
普通	おさきにどうぞ	After You	您先请	–	–	15	变化	单体选择	使目标无视速度先后次序，在使用者之后行动
普通	おまじない	Lucky Chant	咒语	–	–	30	变化	己方全场	5回合内，我方精灵不会受到会心一击
普通	おんがえし	Return	报恩	–	100	20	物理	单体选择	威力为使用者的亲密度/2.5，最大为102，最小为1
普通	かいりき	Strength	怪力	80	100	15	物理	单体选择	无特殊效果，在冒险中使用可推动岩石
普通	かぎわける	Odor Sleuth	敏锐嗅觉	–	–	40	变化	单体选择	使目标受到攻击时无视回避率等级，且鬼系的目标能够被格斗系和普通系技能攻击
普通	かくばる	Sharpen	变方	–	–	30	变化	自身	提升1级物攻
普通	かげぶんしん	Double Team	影分身	–	–	15	变化	自身	提升1级回避
普通	かたきうち	Retaliate	报仇	70	100	5	物理	单体选择	上回合有己方精灵被打倒时，该技能威力加倍
普通	かたくなる	Harden	变硬	–	–	30	变化	自身	提升1级物防
普通	かなしばり	Disable	束缚	–	100	20	变化	单体选择	使目标最后使用的技能在4回合内不能使用
普通	かまいたち	Razor Wind	镰鼬	80	100	10	特殊	敌方全体	蓄力一回合后在下回合攻击，容易打出会心一击
普通	がまん	Bide	克制	–	100	10	物理	自身	优先度+1，使用者在2回合内不能行动，之后将期间所受到的伤害返还给攻击者
普通	がむしゃら	Endeavor	莽撞	–	100	5	物理	单体选择	目标HP高于使用者时才有效，使目标HP与使用者HP相同
普通	からげんき	Facade	空元气	70	100	20	物理	单体选择	使用者处于中毒、麻痹或烧伤状态时，技能威力加倍
普通	からみつく	Constrict	缠绕	10	100	35	物理	单体选择	10%几率使目标降低1级速度
普通	からをやぶる	Shell Smash	破壳	–	–	15	变化	自身	提升2级物攻、特攻和速度，但降低1级物防和特防
普通	きあいだめ	Focus Energy	蓄气	–	–	30	变化	自身	提升会心一击的几率
普通	ギガインパクト	Giga Impact	亿万冲击	150	90	5	物理	单体选择	命中目标后，下回合不能行动
普通	きつけ	Smellingsalt	苏醒	70	100	10	物理	单体选择	对麻痹状态的目标威力加倍，且解除其麻痹状态
普通	ギフトパス	Bestow	礼物传递	–	–	15	变化	单体选择	将使用者携带的道具转移给未携带道具的目标，对某些特殊道具无效
普通	きりさく	Slash	切裂	70	100	20	物理	单体选择	容易打出会心一击
普通	きりふだ	Trump Card	王牌	–	–	5	特殊	单体选择	技能PP大于等于5时威力为40，PP4时威力为50，PP3时威力为60，PP2时威力为80，PP1时威力为200，必定命中目标，但对躲藏的目标无效
普通	くすぐる	Tickle	挠痒	–	100	20	变化	单体选择	使目标降低1级物攻和物防
普通	くろいまなざし	Mean Look	黑眼神	–	100	5	变化	单体选择	使目标不能交换下场
普通	こうそくスピン	Rapid Spin	高速旋转	20	100	40	物理	单体选择	解除使用者所受到的束缚技状态和寄生种子状态，并清除己方场上的钉子
普通	こころのめ	Mind Reader	心眼	–	–	5	变化	单体选择	对目标使用心眼后，使用者下回合技能对该目标的命中率变为必中，对躲藏的目标无效

属性	日文名	英文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
普通	このゆびとまれ	Follow Me	跟我来	–	100	20	变化	自身	优先度+3，在双打和三打中，使用者在本回合内强制成为敌方的攻击对象
普通	こらえる	Endure	忍耐	–	–	10	变化	自身	优先度+4，本回合受到致命攻击时也会剩余1点HP，连续使用时容易失败
普通	こわいかお	Scary Face	恐惧颜	–	100	10	变化	单体选择	使目标降低2级速度
普通	さきどり	Me First	先取	–	–	20	变化	单体选择	当目标本回合选择使用攻击技能时，若比目标先行动，则使用目标所选择的攻击技能且威力提升为1.5倍
普通	さばきのつぶて	Judgement	制裁飞石	100	100	10	特殊	单体选择	属性会根据阿尔修斯携带的石板属性而变化
普通	さわぐ	Uproar	吵闹	90	100	10	特殊	随机指定敌方单体	连续攻击3回合，期间双方精灵不会出现睡眠状态，声音技
普通	じこあんじ	Psych Up	自我暗示	–	–	10	变化	单体选择	复制目标的能力等级变化
普通	じこさいせい	Recover	自我再生	–	–	10	变化	自身	回复最大HP的1/2
普通	しぜんのちから	Nature Power	自然力量	–	–	20	变化	自身	根据场地环境的不同，会变成不同的攻击技能
普通	しぜんのめぐみ	Natural Gift	自然恩惠	–	100	15	物理	单体选择	威力和属性由使用者携带的树果道具种类而变化，使用后失去树果道具，未携带树果道具时技能无效
普通	じたばた	Flail	挣扎	–	100	15	物理	单体选择	使用者剩余HP越低，技能威力越高
普通	しっぽをふる	Tail Whip	摇尾巴	–	100	30	变化	敌方全场	使目标降低1级物防
普通	じばく	Selfdestruct	自爆	200	100	5	物理	除自身外全场	使用后使使用者进入濒死状态
普通	しぼりとる	Wring Out	榨取	–	100	5	特殊	单体选择	威力为120×目前当前HP百分比
普通	しめつける	Bind	勒住	15	85	20	物理	单体选择	使目标在4～5回合内每回合损失最大HP的1/8且不能交换下场
普通	しんそく	Extremspeed	神速	80	100	5	物理	单体选择	优先度+2
普通	しんぴのまもり	Safeguard	神秘守护	–	–	25	变化	单体选择	5回合内，我方精灵不会受到施加异常状态技能的影响
普通	シンプルビーム	Simple Beam	单纯光线	–	100	15	变化	单体选择	使目标的特性变成单纯
普通	スイープビンタ	Tail Slap	扫荡拍打	25	85	10	物理	单体选择	2～5次连续攻击
普通	スケッチ	Sketch	素描	–	–	1	变化	单体选择	复制并学会目标最后使用的技能，并替换素描
普通	ずつき	Headbutt	头突	70	100	15	物理	单体选择	30%几率使目标害怕
普通	すてみタックル	Double-Edge	舍身一击	120	100	15	物理	单体选择	使用者会受到目标所受伤害1/3
普通	スピードスター	Swift	迅星	60	–	20	特殊	敌方全体	必定命中目标，但对躲藏的目标无效
普通	せいちょう	Growth	生长	–	–	40	变化	自身	提升1级物攻和特攻，在晴天天气中提升2级物攻和特攻
普通	ソニックブーム	Sonicboom	音速波	–	90	20	特殊	单体选择	对目标造成固定20点伤害
普通	たいあたり	Tackle	撞击	50	100	35	物理	单体选择	无特殊效果
普通	だいばくはつ	Explosion	大爆炸	250	100	5	物理	除自身外全场	使用后使使用者进入濒死状态
普通	たくわえる	Stockpile	能量储存	–	–	20	变化	自身	提高能量吸入和能量放出的效果，最多储存三层，每层都能提升1级物防和特防，使用过能量吸入或能量放出后，提升的物防和特防将会消失
普通	たたきつける	Slam	打倒	80	75	20	物理	单体选择	无特殊效果
普通	ダブルアタック	Double Hit	双重攻击	35	90	10	物理	单体选择	连续攻击2次
普通	タマゴうみ	Softboiled	生蛋	–	–	10	变化	自身	回复最大HP的1/2，在冒险中使用可将使用者最大HP的1/5转移给同伴
普通	タマゴばくだん	Egg Bomb	蛋蛋爆弹	100	75	10	物理	单体选择	无特殊效果
普通	たまなげ	Barrage	投蛋	15	85	20	物理	单体选择	2～5次连续攻击
普通	ちいさくなる	Minimize	变小	–	–	20	变化	自身	提升2级回避
普通	ちょうおんぱ	Supersonic	超音波	–	55	20	变化	单体选择	使目标混乱，声音技
普通	つのでつく	Horn Attack	角突	65	100	25	物理	单体选择	无特殊效果
普通	つのドリル	Horn Drill	尖角钻	–	30	5	物理	单体选择	命中率为（30+使用者等级–目标等级）%，命中后使目标立即进入濒死状态
普通	つぼをつく	Acupressure	点穴	–	–	30	变化	己方单体选择	使目标的物攻、物防、特攻、特防、速度、命中和回避其中随机一项能力提升2级，已经升满6级的能力不会被选择

属性	日文名	英文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
普通	つるぎのまい	Sword Dance	剑舞	–	–	30	变化	自身	提升2级物攻
普通	テクスチャー	Conversion	属性切换	–	–	30	变化	自身	使用者的属性变为自身其中一个技能的属性
普通	テクスチャー2	Conversion 2	属性切换2	–	100	30	变化	单体选择	使用者的属性变为抵抗目标最后使用的技能的属性（效果减半或完全无效）
普通	テクノバスター	Techno Blast	科技爆破	85	100	5	特殊	单体选择	属性会根据盖努赛克特携带的卡带而变化，海洋卡带为水、雷电卡带为电、火焰卡带为火、冰冻卡带为冰
普通	てだすけ	Helping Hand	帮手	–	100	20	变化	己方单体选择	优先度+5，使己方一名队友本回合的攻击伤害增加1.5倍
普通	でんこうせっか	Quick Attack	电光石火	40	100	30	物理	单体选择	优先度+1
普通	とおせんぼう	Block	挡路	–	–	5	变化	单体选择	使目标不能交换下场
普通	とおぼえ	Howl	嚎叫	–	–	40	变化	单体选择	提升1级物攻
普通	とげキャノン	Spike Cannon	针刺加农炮	20	100	15	物理	单体选择	2～5次连续攻击
普通	とっしん	Take Down	突进	90	85	20	物理	单体选择	使用者会受到目标所受伤害1/4
普通	とっておき	Last Resort	留存	140	100	5	物理	单体选择	使用者必须在场上使用过其他拥有的技能后才可任意使用，若该技能是使用者的唯一拥有技能，则无法使用
普通	トライアタック	Tri Attack	三角攻击	80	100	10	特殊	单体选择	20%几率使目标处于麻痹、烧伤或冰冻的其中一种状态
普通	ないしょばなし	Confide	密谈	–	–	20	变化	单体选择	使目标降低1级特攻，必定命中目标，但对躲藏的目标无效，声音技
普通	なかまづくり	Entrainment	傚佯	–	100	40	变化	单体选择	使目标的特性变为和使用者一样
普通	なかよくする	Play Nice	结交	–	–	20	变化	单体选择	使目标降低1级物攻，必定命中目标，但对躲藏的目标无效
普通	なきごえ	Growl	叫声	–	100	40	变化	敌方全场	使目标降低1级物攻，声音技
普通	なしくずし	Chip Away	循序渐进	70	100	20	物理	单体选择	在计算伤害时无视目标的能力等级变化
普通	なまける	Slack Off	偷懒	–	–	10	变化	自身	回复最大HP的1/2
普通	にぎりつぶす	Crush Grip	捏碎	–	100	5	物理	单体选择	威力为120×目前当前HP百分比
普通	にらみつける	Leer	瞪眼	–	100	30	变化	敌方全场	使目标降低1级物防
普通	ねがいごと	Wish	许愿	–	–	10	变化	自身	次回合结束时，使用者所在位置的精灵回复使用者最大HP的1/2
普通	ねこだまし	Fake Out	猫式掌击	40	100	10	物理	单体选择	优先度+3，100%几率使目标害怕，但只能在使用者出场的第一回合使用
普通	ねごと	Sleep Talk	梦话	–	–	10	变化	自身	在睡眠状态中才能使用，随机使用使用者拥有的技能
普通	ネコにこばん	Pay Day	招财猫	40	100	20	物理	单体选择	在与野生精灵或训练员战斗时，胜利后能获得额外金币
普通	ねこのて	Assist	猫手	–	100	20	变化	自身	随机使用己方精灵拥有的技能
普通	のしかかり	Body Slam	压制	85	100	15	物理	单体选择	30%几率使目标麻痹，对变小状态的目标必定命中且威力加倍
普通	のみこむ	Swallow	能量吸入	–	–	10	变化	自身	根据能量储存的层数来决定回复效果，1层回复最大HP的1/4，2层回复最大HP的1/2，3层回复至最大值，使用后清除能量储存的防御等级提升效果
普通	ハイパーボイス	Hyper Voice	高音	90	100	10	特殊	敌方全场	声音技
普通	はかいこうせん	Hyper Beam	破坏光线	150	90	5	特殊	单体选择	命中目标后，下回合不能行动
普通	はきだす	Spit Up	能量放出	–	100	10	特殊	单体选择	威力为能量储存的层数×100，使用后清除能量储存的防御等级提升效果
普通	ばくおんぱ	Boomburst	爆音波	140	100	10	特殊	全场	声音技
普通	ハサミギロチン	Guillotine	断头台	–	30	5	物理	单体选择	命中率为（30+使用者等级–目标等级）%，命中后使目标立即进入濒死状态
普通	はさむ	Vicegrip	夹	55	100	30	物理	单体选择	无特殊效果
普通	はたく	Pound	拍打	40	100	35	物理	单体选择	无特殊效果
普通	バトンタッチ	Baton Pass	接力棒	–	–	40	变化	自身	使用者交换下场，并使交换上场的精灵保持有使用者当前的状态

属性	日文名	英文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
普通	はねる	Splash	弹跳	–	–	40	变化	自身	无特殊效果
普通	はらだいこ	Belly Drum	腹太鼓	–	–	10	变化	自身	使用者损失最大HP的1/2，提升物攻至满级，HP不足1/2时会使用失败
普通	ひっかく	Scratch	抓挠	40	100	35	物理	单体选择	无特殊效果
普通	ひっさつまえば	Hyper Fang	必杀门牙	80	90	15	物理	单体选择	10%几率使目标害怕
普通	ひみつのちから	Secret Power	秘密力量	70	100	20	物理	单体选择	30%几率追加异常状态，效果由场地环境决定
普通	ピヨピヨパンチ	Dizzy Punch	噗噗拳	70	100	10	物理	单体选择	20%几率使目标混乱
普通	フェイント	Feint	佯攻	30	100	10	物理	单体选择	优先度+2，无视目标的保护效果，但不能击中被先制防御保护的目标
普通	ふきとばし	Whirlwind	吹飞	–	–	20	变化	单体选择	优先度–6，使目标强制交换下场，无视目标的保护效果，必定命中目标
普通	ふみつけ	Stomp	践踏	65	100	20	物理	单体选择	30%几率使目标麻痹，对变小状态的目标必定命中且威力加倍
普通	フラッシュ	Flash	闪光	–	100	20	变化	单体选择	使目标命中降低1级，冒险中使用可照亮黑暗的洞穴
普通	フラフラダンス	Teeter Dance	眩晕之舞	–	100	30	变化	除自身外全场	使目标混乱
普通	ふるいたてる	Work Up	奋起	–	–	30	变化	自身	提升1级物攻和特攻
普通	ブレイククロー	Crush Claw	破碎之爪	75	95	10	物理	单体选择	50%几率使目标降低1级物防
普通	プレゼント	Present	礼物	–	90	10	物理	单体选择	40%几率为40威力，30%几率为80威力，10%几率为120威力，20%几率为目标回复1/4最大HP
普通	へびにらみ	Glare	毒蛇凝视	–	100	30	变化	单体选择	使目标麻痹
普通	へんしん	Transform	变身	–	–	10	变化	单体选择	使用者变为目标的造型，并复制目标除HP以外的各项能力数值、特性、所拥有技能以及能力等级
普通	ほえる	Roar	吼叫	–	–	20	变化	单体选择	优先度–6，使目标强制交换下场，无视目标的保护效果，必定命中目标
普通	ほごしょく	Camouflage	保护色	–	–	20	变化	自身	根据场地环境使使用者属性发生变化
普通	ほしがる	Covet	索要	60	100	40	物理	单体选择	在没有携带道具时，可以夺取目标的携带道具，不能夺取阿尔修斯的属性石板和基拉迪纳的白金玉
普通	ほろびのうた	Perish Song	灭亡之歌	–	–	5	变化	全场	使全场精灵进入生命倒计时状态，3回合后进入濒死状态，交换下场可解除倒计时
普通	まきつく	Wrap	卷紧	15	90	20	物理	单体选择	使目标在4～5回合内每回合损失最大HP的1/8且不能交换下场
普通	まねっこ	Copycat	效仿	–	–	20	变化	自身	使用全场最后使用过的技能
普通	まもる	Protect	保护	–	–	10	变化	自身	优先度+4，使自身不受到技能攻击，连续使用时容易失败
普通	まるくなる	Defense Curl	变圆	–	–	40	变化	自身	提升1级物防，并提升冰球和滚动的威力
普通	みがわり	Substitute	替身	–	–	10	变化	自身	使用者损失最大HP的1/4制造替身，为使用者承受伤害并免疫异常状态
普通	みだれづき	Fury Attack	乱突	15	85	20	物理	单体选择	2～5次连续攻击
普通	みだれひっかき	Fury Swipes	乱抓	18	80	15	物理	单体选择	2～5次连续攻击
普通	みねうち	False Swipe	刀背打	40	100	40	物理	单体选择	对目标造成致命伤害时，也会使其剩余1点HP
普通	みやぶる	Foresight	识破	–	–	40	变化	单体选择	使目标受到攻击时无视回避率等级，且鬼系的目标能够被格斗系和普通系技能攻击
普通	ミラータイプ	Reflect Type	镜面属性	–	–	15	变化	单体选择	使用者的属性变为与目标一致
普通	ミルクのみ	Milk Drink	饮奶	–	–	10	变化	自身	回复最大HP的1/2，在冒险中使用可将使用者最大HP的1/5转移给同伴
普通	メガトンキック	Mega Kick	百万强踢	120	75	5	物理	单体选择	无特殊效果
普通	メガトンパンチ	Mega Punch	百万铁拳	80	85	20	物理	单体选择	无特殊效果
普通	めざめるパワー	Hidden Power	觉醒力量	60	100	15	特殊	单体选择	实际属性随使用者的个体值而变化
普通	メロメロ	Attract	魅惑	–	100	15	变化	单体选择	当目标与使用者不同性别时会处于着迷状态，50%几率无法行动

属性	日文名	英文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
普通	ものまね	Mimic	模仿	–	100	10	变化	单体选择	复制目标最后使用的技能，暂时替换模仿，使用者交换下场后复制的技能消失
普通	やつあたり	Frustration	撒气	–	100	20	物理	单体选择	威力为使用者的102–亲密度/2.5，最大为102，最小为1
普通	ゆうわく	Captivate	诱惑	–	100	20	变化	敌方全场	当目标与使用者不同性别时，特攻降低2级
普通	ゆびをふる	Metronome	摇手指	–	–	10	变化	自身	从所有技能中随机选择一招使用
普通	リサイクル	Recycle	道具回收	–	–	10	变化	自身	使用者重新获得已经消耗掉或投掷掉的道具
普通	リフレッシュ	Refresh	精神回复	–	–	20	变化	自身	回复所有异常状态（濒死状态除外）
普通	りんしょう	Round	轮唱	60	100	10	特殊	单体选择	当回合内若有己方精灵使用过轮唱，使用者会无视速度先后次序紧接着该精灵也使用轮唱，并且轮唱威力加倍，声音技
普通	れんぞくパンチ	Comet Punch	连续拳	18	85	15	物理	单体选择	2～5次连续攻击
普通	ロケットずつき	Skull Bash	火箭头突	130	100	15	物理	单体选择	提升1级物防并蓄力一回合，之后在下回合攻击
普通	ロックオン	Lock–On	锁定	–	100	5	变化	单体选择	对目标使用心眼后，使用者下回合技能对该目标的命中率变为必中，对躲藏的目标无效
普通	ロッククライム	Rock Climb	攀岩	90	85	20	物理	单体选择	20%几率使目标混乱
普通	わるあがき	Struggle	绝境反击	50	–	–	物理	单体选择	在所有技能PP耗尽或无技能可用的情况下才能出现的技能，必定命中目标，但对躲藏的目标无效，命中目标后，使用者也损失最大HP的1/4

水（みず、WATER）

属性	日文名	英文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
水	アクアジェット	Aqua Jet	水流喷射	40	100	20	物理	单体选择	优先度+1
水	アクアテール	Aqua Tail	水之尾	90	90	10	物理	单体选择	无特殊效果
水	アクアリング	Aqua Ring	液态圈	–	–	20	变化	自身	每回合结束时回复最大HP的1/16
水	あまごい	Rain Dance	求雨	–	–	5	变化	全场	5回合内使全场变成雨天天气
水	あわ	Bubble	泡泡	40	100	30	特殊	单体选择	10%几率使目标速度降低1级
水	うずしお	Whirlpool	漩涡	35	85	15	特殊	单体选择	使目标在4～5回合内每回合损失最大HP的1/8且不能交换下场，对潜水目标伤害加倍
水	オクタンほう	Octazooka	墨汁炮	65	85	10	特殊	单体选择	50%几率使目标命中降低1级
水	からではさむ	Clamp	贝壳夹击	35	85	15	物理	单体选择	使目标在4～5回合内每回合损失最大HP的1/8且不能交换下场
水	からにこもる	Withdraw	躲进贝壳	–	–	40	变化	单体选择	提升1级物防
水	クラブハンマー	Crabhammer	蟹钳槌	100	90	10	物理	单体选择	容易打出会心一击
水	シェルブレード	Razor Shell	贝壳刃	75	95	10	物理	单体选择	50%几率使目标降低1级物防
水	しおふき	Water Spout	喷水	–	100	5	特殊	单体选择	威力为150×使用者当前HP百分比
水	しおみず	Brine	潮水	65	100	10	特殊	单体选择	当目标HP低于50%时威力加倍
水	ダイビング	Dive	潜水	80	100	15	物理	单体选择	先潜水躲藏一回合，次回合进行攻击
水	たきのぼり	Waterfall	攀瀑	80	100	15	物理	单体选择	20%几率使目标害怕，冒险中使用可攀越瀑布
水	だくりゅう	Muddy Water	浊流	90	85	10	特殊	敌方全场	30%几率使目标命中降低1级
水	なみのり	Surf	冲浪	90	100	15	特殊	除自身外全场	可以攻击潜水躲藏的目标，在冒险中使用可在水面移动
水	ねっとう	Scald	沸水	80	100	15	特殊	单体选择	30%几率使目标烧伤
水	ハイドロカノン	Hydro Cannon	高压水炮	150	90	5	特殊	单体选择	命中目标后，下回合不能行动
水	ハイドロポンプ	Hydro Pump	高压水泵	110	80	5	特殊	单体选择	无特殊效果
水	バブルこうせん	Bubblebeam	泡泡光线	65	100	20	特殊	单体选择	10%几率使目标速度降低1级
水	みずあそび	Water Sport	玩水	–	–	15	变化	全场	5回合内使火系技能的伤害降低至1/3
水	みずしゅりけん	Water Shuriken	水流手里剑	15	100	20	物理	单体选择	优先度+1，2～5次连续攻击
水	みずでっぽう	Water Gun	水枪	40	100	25	特殊	单体选择	无特殊效果

www.doolland.com

属性	日文名	英文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
水	みずのちかい	Water Pledge	水之誓言	80	100	10	特殊	单体选择	与草之誓言或火之誓言搭配使用时，提升威力并且出现特殊效果
水	みずのはどう	Water Pulse	水之波动	60	100	20	特殊	单体选择	20%几率使目标混乱
水	みずびたし	Soak	浸水	–	100	20	变化	单体选择	使目标属性变成水系

仙（フェアリ–、FAIRY）

属性	日文名	英文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
仙	あまえる	Charm	撒娇	–	100	20	变化	单体选择	使目标降低2级物攻
仙	アロマミスト	Aromatic Mist	芳香之雾	–	–	20	变化	单体选择	使指定目标提升1级特防
仙	ジオコントロ–ル	Geomancy	大地支配	–	–	10	变化	自身	蓄力一回合后在下回合行动，提升2级特攻、特防和速度
仙	じやれつく	Play Rough	嬉戏	90	90	10	物理	单体选择	10%几率使目标降低1级物攻
仙	チヤ–ムボイス	Disarming Voice	魅惑之音	40	–	15	特殊	敌方全场	必定命中目标，但对躲藏的目标无效，声音技
仙	つきのひかり	Moonlight	月光	–	–	5	变化	自身	回复最大HP的1/2，在晴天天气中回复量为2/3，在其他天气中回复量为1/4
仙	つぶらなひとみ	Baby–Doll Eyes	圆瞳	–	100	30	变化	单体选择	优先度+1，使目标降低1级物攻
仙	てんしのキッス	Sweet Kiss	天使之吻	–	75	10	变化	单体选择	使目标混乱
仙	トリックガ–ド	Crafty Shield	防御戏法	–	–	10	变化	己方全场	优先度+3，使己方不受变化类技能的影响
仙	ドレインキッス	Draining Kiss	吸收之吻	50	100	10	物理	单体选择	使用者会回复目标所受伤害3/4的HP
仙	フエアリ–ロック	Fairy Lock	仙之锁	–	–	10	变化	全场	下回合使所有精灵都不能交换下场
仙	フラワ–ガ–ド	Flower Shield	鲜花防御	–	–	10	变化	全场	使草系精灵提升1级防御
仙	マジカルシャイン	Dazzling Gleam	魔力闪光	80	100	10	特殊	敌方全体	无特殊效果
仙	ミストフィ–ルド	Misty Terrain	迷雾领域	–	–	10	变化	全场	5回合内，使与地面接触的精灵不会处于异常状态且受到龙系攻击时伤害减半
仙	ム–ンフォ–ス	Moonblast	月之力量	95	100	15	特殊	单体选择	10%几率使目标降低1级特攻
仙	ようせいのかぜ	Fairy Wind	仙之风	40	100	30	特殊	单体选择	无特殊效果

岩（いわ、ROCK）

属性	日文名	英文名	中文译名	威力	命中	PP	类型	目标	效果解说
岩	いわおとし	Rock Throw	落石	50	90	15	物理	单体选择	无特殊效果
岩	いわなだれ	Rock Slide	岩崩	75	90	10	物理	敌方全场	30%几率使目标害怕
岩	うちおとす	Smack Down	击落	50	100	15	物理	单体选择	能够命中在天空躲藏的目标，解除目标的天空躲藏状态使其下回合无法攻击，并使飞行系属性和浮游特性的目标能够被地系技能命中，但不影响属性和特性
岩	がんせきふうじ	Rock Tomb	岩石封印	60	95	10	物理	单体选择	100%几率使目标降低1级速度
岩	がんせきほう	Rock Wrecker	岩石炮	150	90	5	物理	单体选择	命中目标后，下回合不能行动
岩	げんしのちから	Ancientpower	原始力量	60	100	5	特殊	单体选择	10%几率使自身提升1级物攻、物防、特攻、特防和速度
岩	ころがる	Rollout	滚动	30	90	20	物理	单体选择	不受控制连续攻击5回合，每次命中后威力倍增
岩	ステルスロック	Stealth Rock	石砾	–	–	20	变化	敌方全场	使敌方每次交换上场的精灵都受到伤害
岩	スト–ンエッジ	Stone Edge	石刃	100	80	5	物理	单体选择	容易打出会心一击
岩	すなあらし	Sandstorm	沙尘暴	–	–	10	变化	全场	5回合内使全场变成沙尘暴天气
岩	パワ–ジエム	Power Gem	能量宝石	80	100	20	特殊	单体选择	无特殊效果
岩	もろはのずつき	Head Smash	双刃头突	150	80	5	物理	单体选择	使用者会受到目标所受伤害1/2
岩	ロックカット	Rock Polish	岩石切割	–	–	20	变化	自身	提升2级速度
岩	ロックブラスト	Rock Blast	岩石爆破	25	90	10	物理	单体选择	2～5次连续攻击
岩	ワイドガ–ド	Wide Guard	广域防御	–	–	10	变化	全场	优先度+3，使己方不受变化类技能的影响

文/新房客　编/马修

口袋妖怪卡片游戏《XY》前瞻篇

大家玩新作玩的还开心吗？双版本都入的笔者玩到做梦都离不开3DS了。由于美版的《XY》套牌还没有发售，在这一辑的栏目中我们就来看一点前瞻过过瘾吧！



美版口袋妖怪卡片游戏最新消息，自《XY》开始，卡片系列又加入了一个新属性——仙系。另外第一版套牌里将包含两张MEGA进化的口袋妖怪卡——妙蛙花与水箭龟、6张EX卡，同时整个套牌将有140张以上的卡。MEGA进化跟游戏里有些区别，在卡片游戏中只有EX卡才能进行MEGA进化，而且MEGA进化就代表当回合立刻结束。也就是说失去了攻击的机会，不过MEGA进化后的卡片能力将会十分强大，不仅招式，连HP等各方面也都会强化。大家可以好好衡量一下要不要损失一回合的攻击机会来做MEGA进化。让人感到意外的是只有EX卡才能MEGA进化这一点，EX卡已经是十分难拿了，那MEGA卡的话……呵呵。喜欢收集的玩家们又少不了一番挣扎啦！

针栗鼠、刺甲鼠、重铠鼠







由于还没有美版的卡出来，我们就先拿日版卡来看看吧！针栗鼠有60的HP，第一个技能为需要一发草能量发动的藤鞭，基本伤害为10；第二个技能是需要一发草能量与一发无色能量发动的种子爆弹，基本伤害为20。针栗鼠的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

进化后的刺甲鼠HP增加到了90。第一个技能是需要一发草能量与一发无色能量发动的寄生种子，基本伤害为20，同时自身回复10点HP；第二个技能是需要一发草能量与两发无色能量发动的针刺臂膀，基本伤害为50。刺甲鼠的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。

重铠鼠的HP增加到了150。第一个技能是需要一发草能量与两发无色能量发动的针刺臂膀，基本伤害为50；第二个技能是需要两发草能量与两发无色能量发动的滚动攻击，基本伤害为80+，投币，如果是正面本次攻击追加40点伤害。Chesnaught的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为四张能量卡。

火耳狐、魔尾狐、魔法狐





火耳狐有60的HP。第一个技能是需要一发火能量发动的抓，基本伤害为10。第二个技能是需要一发火能量与一发无色能量发动的火种，基本伤害为20。火耳狐的弱点为水×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

魔尾狐有80的HP。第一个技能是需要一发火能量与一发无色能量发动的煤渣，基本伤害为20+，投币，如果是正面本次攻击追加20点伤害；第二个技能是需要一发火能量与两发无色能量发动的火焰之尾，基本伤害为60。魔尾狐的弱点为水×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

最终进化的魔法狐有140的HP。第一个技能是需要一发火能量与一发无色能量



发动的鬼火，基本伤害为20；第二个技能是需要一发火能量与三发无色能量发动的大字火，基本伤害为120，使用后我方丢弃一张能量卡。魔法狐的弱点为水×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。

泡泡蛙、兵长蛙、上忍蛙



泡泡蛙有60的HP。第一个技能是需要一发水能量发动的击打，基本伤害为10。第二个技能是需要一发水能量与一发无色能量发动的水滴，基本伤害为20。泡泡蛙的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。



兵长蛙有80的HP。第一个技能是需要一发水能量发动的水之斩，基本伤害为20；第二个技能是需要两发水能量与一发无色能量发动的水波，基本伤害为40+，投币两次，每有一次正面就追加20点伤害。兵长蛙的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。



最终进化的上忍蛙有140的HP。第一个技能是需要一发水能量发动的欺骗，基本伤害为40，投币，如果是正面，对手需要丢弃一张能量卡；第二个技能是需要两发水能量与一发无色能量发动的水之利刃，基本伤害为80。上忍蛙的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

卡比兽



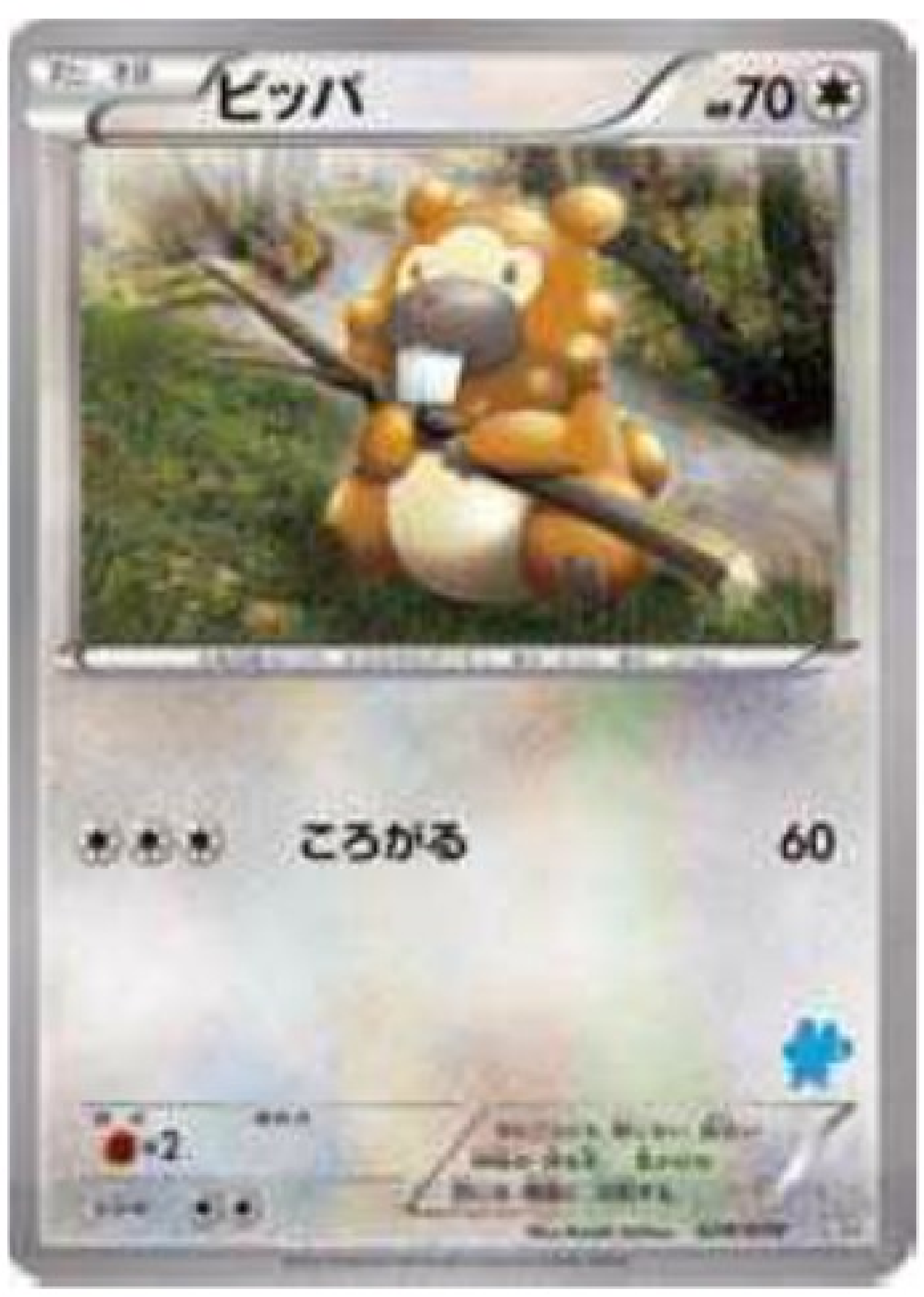
卡比兽有120的HP。第一个技能是需要三发无色能量发动的碎石，基本伤害为10+，投币，正面的话本次攻击追加30点伤害；第二个技能是需要四发无色能量发动的怪力术，基本伤害为70。卡比兽的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为四张能量卡。

特里米安犬



这只狗是名副其实的跟游戏里同步，不同形态间除了外形变了其他哪里都不变，卡片也是一样。特里米安犬目前公布了两个版本，除了图片不一样其他都一样。特里米安犬有90的HP，第一个技能是需要两发无色能量发动的华丽啃咬，基本伤害为20，投币，如果是正面，对手进入麻痹状态；第二个技能是需要三发无色能量发动的超级牙，基本伤害为50。特里米安犬的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

比帕水獭



比帕水獭有70的HP，技能只有一个滚动，基本伤害为60，需要三发无色能量卡发动。它的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。

罐奶牛



罐奶牛有100的HP，技能方面只有一个需要三发无色能量发动的落下，基本伤害为50+，投币如果是正面，本次攻击追加50点伤害。它的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。题外话，罐奶牛是多少人在《金·银》里的噩梦呢！道馆首领将它使用得未免太厉害啦！现在想想都怕！

玲珑猫



玲珑猫有60的HP。技能方面也只是有一个，是需要两发无色能量发动的跳跃，基本伤害为20+，投币，如果是正面，本次攻击追加20点伤害。玲珑猫的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

妙蛙花EX

最后给大家来点强悍的吧！是美版卡片里公布的一些EX卡。妙蛙花EX有180的HP，第一个技能是毒粉末，需要一发草能量与两发无色能量发动，基本伤害为60，且对手进入中毒状态；第二个技能是需要两发草能量与两发无色能量发动的丛林之



锤，基本伤害为90，妙蛙花EX自身回复30点HP。妙蛙花EX的弱点为火×2，无抵抗力，交换消耗为四张能量卡。

水箭龟EX



水箭龟EX有180的HP，第一个技能是需要两发无色能量发动的高速旋转，基本伤害为30，将水箭龟EX与后场的一直口袋妖怪交换，对手也要将前场的口袋妖怪跟后场的一只交换。第二个技能是需要三发水能量发动的溅跃炸弹，基本伤害为120，投币，如果是反面，水箭龟EX自己就要受到30点伤害。水箭龟EX的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。

泽尼亚斯EX



泽尼亚斯EX有170的HP。第一个技能是需要一发仙能量与两发无色能量发动的破碎穿透，基本伤害为60，本次攻击将给对手后场一只口袋妖怪30点伤害；第二个技能是需要两发仙能量与两发无色能量的X爆破，基本伤害为140，泽尼亚斯EX下回合不能使用X爆破。泽尼亚斯EX的弱点为钢×2，抵抗力为恶-20，交换消耗为两张能量卡。

伊维塔尔EX

伊维塔尔EX有170的HP。第一个技能是需要一发恶能量与一发无色能量发动的恶魔球，基本伤害为20+，计算我方与对手前场口袋妖怪身上所有的能量卡数量，每有一张便追加20点伤害；第二个技能是需要一发恶能量与两发无色能量发动的Y飓风，基本伤害为90，使用以后从伊维塔尔EX身上移动一张能量卡给后场的一只口袋妖怪。伊维塔尔EX的弱点为电×2，抵抗力为格斗-20，交换消耗为两张能量卡。



由于美版套牌还没发售，所以“《XY》系列”的卡片的相关信息还不是很多，大家看看这些已经公布的卡提前解解馋。再等一个月吧，这样我们也可以一起进入《X》或者《Y》的卡片世界了，大家玩游戏记得多注意休息，下辑再见。

口袋妖怪详尽分析

——未进化精灵专题(9)

文/月神兔兔 编/乌冬

新版本已经发售，笔者也与大家一样正在努力攻略，专心研究，争取从下辑开始便把详尽分析的舞台转到新版本中。这辑将是以第五代为舞台的最后一辑详尽分析，未进化专题也将在此告一段落，但这应该还不代表完结，因为以后或许会有新版本的未进化专题也说不定哦。

本文以《口袋妖怪 黑2·白2》为舞台，在普通精灵范围内进行分析。文中将忽略精灵入手、选种和育成过程中的一切困难，并默认精灵为100级，默认个体值全满（除特别注明外）。本栏目偏重于探讨精灵的特点，因此诸如替身、影分身、隐石沙砾、守护等非常厉害但又很大众化的技能未必每只精灵都会提到，如果大家觉得需要可在推荐配招的基础上自行调整。本栏目兼顾各种对战规则，由于规则不同会造成对战格局完全不同，因此在某些特定规则下文中的部分内容可能会不适用。

普露水母

(プルリル/Frillish)

编号：592 分类：浮游口袋妖怪 身高：1.2m 重：33.0kg

它用触手将猎物卷紧麻痹，并拖入8000米的深海将其杀死。



能力方面

种族值					
HP	55	物攻	40	物防	50
特攻	65	特防	85	速度	40

各项能力极限值					
HP	314	物攻	196	物防	218
特攻	251	特防	295	速度	196

属性为水+鬼，受到的攻击效果如下

效果2倍：鬼、草、电、恶
效果一般：飞行、地面、岩石、超能、龙
效果减半：毒、虫、钢、火、水（诅咒身躯、湿气）、冰
无效果：普通、格斗、水（蓄水）

特性

贮水（ちょすい/WaterAbsorb）：被水系技能攻击时免受伤害，同时回复自身最大血量的1/4。

诅咒身躯（のろわれボディ/CursedBody）：受到攻击时有30%机率使对手陷入束缚状态（无法再使用此技能），对非接触攻击技能以及变化类技能也都有效。

梦特性

潮湿（しめりけ/Damp）：使场上的双方都无法使用自爆和大爆炸，同时使诱爆特性失去效果。

升级技能一览

1:泡泡（あわ/Bubble）
1:玩水（みずあそび/WaterSport）
5:吸取（すいとる/Absorb）
9:黑夜魔影（ナイトヘッド/NightShade）
13:泡泡光线（バブルこうせん/BubbleBeam）
17:自我再生（じこさいせい/Recover）
22:水之波动（みずのはどう/WaterPulse）
27:怪风（あやしいかぜ/OminousWind）
32:潮水（しおみず/Brine）
37:求雨（あまごい/RainDance）
43:厄运（たたりめ/Hex）
49:高压水泵（ハイドロポンプ/HydroPump）
55:榨取（しぼりとる/WringOut）
61:喷水（しおふき/WaterSpout）

可以习得的技能机器

6	7	10	12	13	14
17	18	20	21	27	29
30	32	34	36	42	44
45	48	53	55	61	70
77	85	87	90	92	H3
H5	H6				

遗传技能一览

溶化（とける/AcidArmor）
NO.88臭泥→NO.592普露水母
怪异光（あやしいひかり/ConfuseRay）
NO.607烛灯鬼→NO.592普露水母
分担痛苦（いたみわけ/PainSplit）
NO.607烛灯鬼→NO.592普露水母
白雾（しろいきり/Mist）
NO.393圆企鹅→NO.422水蚯蝓→NO.592普露水母
自我再生（じこさいせい/Recover）
NO.592普露水母→NO.592普露水母
缠绕（からみつく/Constrict）
NO.425飘飘鬼→NO.592普露水 母

定点教学一览

勒住（しめつける/Bind）
鼾声（いびき/Snore）
怨恨（うらみ/Spite）
冻结之风（こごえるかぜ/IcyWind）
亿万吸取（ギガドレイン/GigaDrain）
梦话（ねごと/SleepTalk）
分担痛苦（いたみわけ/PainSplit）
戏法（トリック/Trick）
魔装反射（マジックコート/MagicCoat）
恶之波动（あくのはどう/DarkPulse）

生蛋分组为不定形+不定形。公母比例：雄50%，雌50%。蛋孵化需要步数：5120



点评

普露水母的血量种族值比进化后的布伦水母低45点，两防种族值也都各低20点，即使装上进化辉石也仍然不及布伦水母。但是如果忽略血量单就两防而言，它却比布伦水母高出不少，也就是说在使用技能分担痛苦的时候，效果可能会比布伦水母更加优秀。毕竟在成功使用一次分担痛苦之后，原本的血量最大值就已经意义不大了。再加上它拥有稀有而强大的特性诅咒身躯，能使以它为攻击对象的技能有30%的几率将无法

再用（未必要接触攻击、对变化类技能也有效），使它成了未进化精灵中又一块不错的盾牌。

推荐用法

单打

替身黑夜魔影型

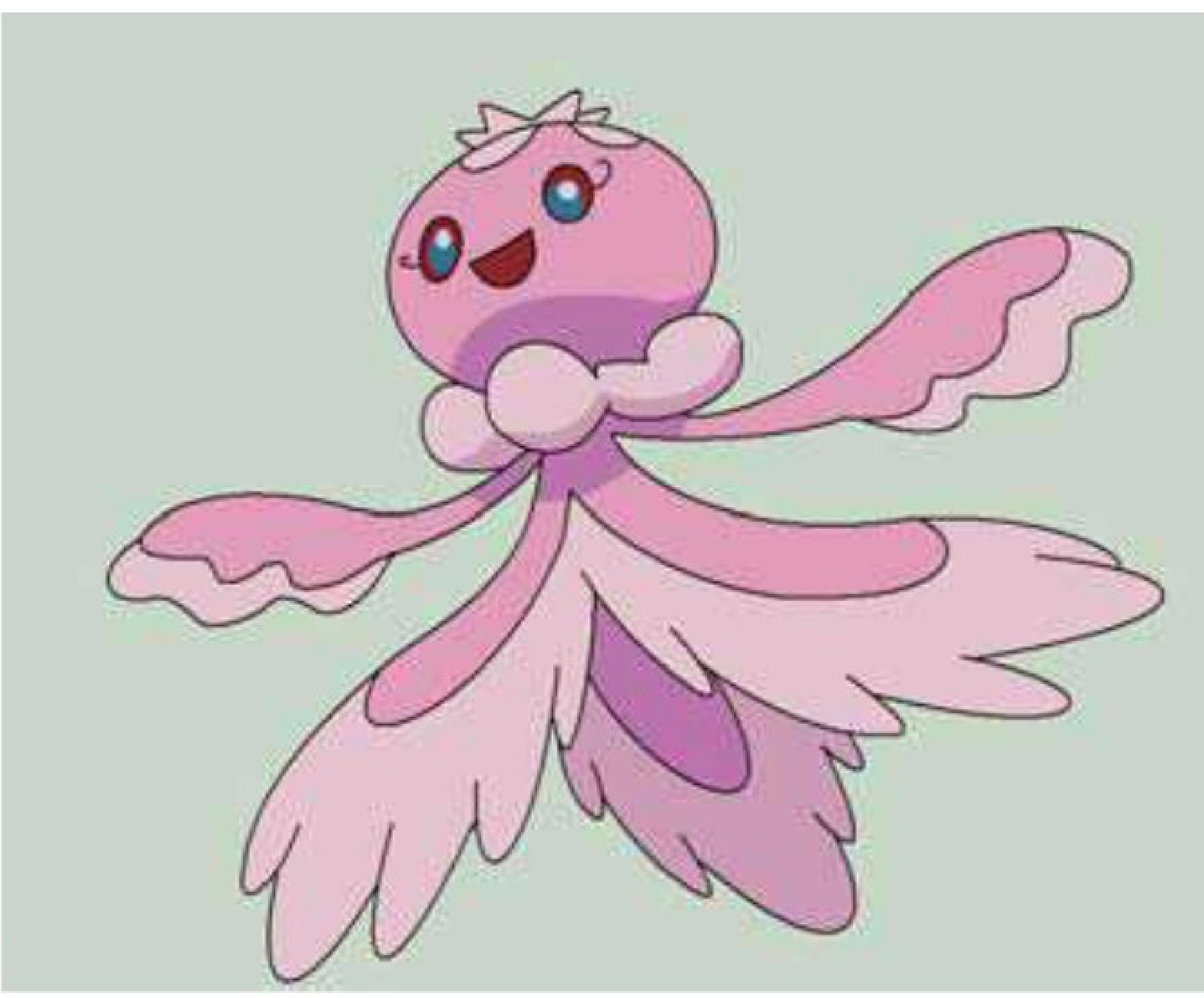
分担痛苦+替身+黑夜魔影+鬼火/剧毒/挑拨

诅咒身躯有一定几率封杀对方对普露水母所用的技能，也就是说对方很难对它持续用最有效的技能进攻。利用这个特点可先用分担痛苦进行防守，等对方最有效的技能被封杀之后，进攻火力自然骤减，随后再发动反击。替身黑夜魔影型指的是先用替身防守再用黑夜魔影补掉对方残血的打法。努力值可加成极限特防满血，专门针对特攻精灵，或加成极限物防满血再配上鬼火专门针对物攻精灵。装上进化辉石后它的极限特防能力能达到442特防、314血量，达到特防盾级别。极限物防能力则能达到327物防、314血量，虽然比特防低了不少，但配上鬼火之后反而更强。在这个基础上如果诅咒身躯特性已将对方克制它的技能封杀，那么替身之后对方将很可能无法一招打掉替身（注意尽量专心加满单防，平分两防的话恐怕还不够达到这个效果）。之后在替身的保护下用黑夜魔影补掉对方残血。因为多数情况下是后手替身，在对方无法一招打掉替身的情况下将有两次安全出招的机会，此时如果能仅用一招黑夜魔影就补掉对方残血的话，那么甚至还可能保留替身用于对付下一只精灵，再次分担痛苦赚到大便宜。

剩下一个技能格如果是物防打法就配上鬼火，特防打法则可配上剧毒，能够帮助扩大黑夜魔影补残血的范围，使战术更容易实现。或者特防打法也可换成挑拨，进一步封杀对方的变化类技能。回血技能除了分担痛苦之外还另有一招自我再生，相比攻防兼备的分担痛苦来说，自我再生则更重视防守，单就防守而言比分担痛苦更稳健，所以总体来说是各有好处。但是既然用未进化的普露水母就是看中它的分担痛苦比进化后的布伦水母更好用，而自我再生则明显是布伦水母更强，所以不作考虑。

勒住型

分担痛苦+勒住+（鬼火/剧毒）/挑拨/黑夜魔影



用勒住使对方无法换人，并造成一定的持续伤害。配合诅咒身躯和分担痛苦打消耗，再配合黑夜魔影、鬼火或剧毒将对方击倒。不过对方血量越少时分担痛苦的回血效果也就越糟糕，所以即使能拼掉对方一只精灵，自己多半也已经消耗殆尽，不太可能持续作战。这种打法主要用来捕获一些盾牌精灵，有针对性地摧毁对方的联防堡垒，因此对抗消

耗精灵的挑拨也是不错的选择。

轮转

消耗辅助型

分担痛苦+溶化/自我再生/沸水/黑夜魔影/挑拨/怨恨/鬼火/剧毒/怪异光/神秘空间

轮转中通过建立三角联防，更便于普露水母防守。若能用诅咒身躯特性封杀对方的主攻技能，将大大削减对方的火力，对全队的防守都很有帮助。溶化提升物防后能进一步增强它的消耗能力，进攻技能黑夜魔影为固定伤害，能无视对方的联防堡垒，威力虽然不大但效果稳定，此外还能用挑拨、怨恨、鬼火等技能骚扰对方，或用欺骗空间辅助低速队友作战。分担痛苦攻防一体，既能帮助自己回血，又能造成可观伤害，并且无视联防堡垒，辅助队友撕开对方的防线。但由于不能确定对方究竟转上哪只精灵，所以效果很不稳定，最好再同时配上自我再生用于稳定回血，否则很难保证持续作战。尽管如此分担痛苦在这里还是列入必选，否则就没必要用普露水母了。



多元对战

欺骗空间型

欺骗空间+分担痛苦+虚张声势/黑夜魔影/保护

普露水母除了比布伦水母更适合用分担痛苦之外，另一个优势在于速度比布伦水母慢，因此比布伦水母更适合创造欺骗空间场地。这项特点在适合快攻的多元对战中更容易得到发挥。诅咒身躯特性使对方攻击它所付出的代价增大，因此被集中攻击的可能性也自然降低，使它释放欺骗空间的战术成功率有所提高。尽管如此，若队友能作一些掩护自然更好。释放欺骗空间后可用虚张声势辅助物攻队友作战（给队友装解异状果），或者用进攻盲点较少的黑夜魔影与队友一起集中攻击。如果对方因害怕诅咒身躯特性而一直不攻击它，那么等欺骗空间效果结束之后还能让它继续释放，同时给队友装个保护，适时防御集中攻击。如果对方进攻它自然更好，不仅有可能触动特性封杀对方的技能，而且在它快倒下前还能用分担痛苦进攻，既能给自己回血，又能配合队友将对方击倒。

除了用诅咒身躯特性以外，多元对战中的普露水母也能用蓄水特性配合队友的乘浪。

三齿轮

（ギギアル/Klang）

编号：600 分类：齿轮口袋妖怪 身高：0.6m 重：51.0kg

它分成小齿轮和大齿轮，如果负责攻击的小齿轮没有回来就会阵亡。



进化流程

NO.599钢齿轮（ギアル/Klink）
↓LV38
NO.600三齿轮（ギギアル/Klang）

www.doolana.com

能力方面

种族值					
HP	60	物攻	80	物防	95
特攻	70	特防	85	速度	50

各项能力极限值					
HP	324	物攻	284	物防	317
特攻	262	特防	295	速度	218

属性为钢，受到的攻击效果如下

效果2倍：格斗、地面、火
效果一般：水、电
效果减半：普通、飞行、岩石、虫、鬼、钢、草、超能、冰、龙、恶
无效果：毒

特性

负极（マイナス/Minus）：场上存在正极或负极特性的精灵时自身的特攻提升50%。
正极（プラス/Plus）：场上存在正极或负极特性的精灵时自身的特攻提升50%。

梦特性

净体（クリアボディ/Clear Body）：不会被对手下降能力等级。

升级技能一览

1:夹（はさむ/ViceGrip）
1:充电（じゅうでん/Charge）
1：电磁震荡（でんきショック/ThunderShock）
1:齿轮操作（ギアソーサー/GearGrind）
6:充电（じゅうでん/Charge）
11：电磁震荡（でんきショック/ThunderShock）
16:齿轮操作（ギアソーサー/GearGrind）
21:勒住（しめつける/Bind）
26：充电光束（チャージビーム/ChargeBeam）



31:净体（ボディパージ/Autotomize）
36:镜面射击（ミラーショット/MirrorShot）
40:噪音（いやなおと/Screech）
44:放电（ほうでん/Discharge）
48:金属音（きんぞくおん/MetalSound）
52:齿轮转换（ギアチェンジ/ShiftGear）
56:锁定（ロックオン/Lock-On）
60:电磁炮（でんじほう/ZapCannon）
64：破坏光线（はかいこうせん/HyperBeam）

可以习得的技能机器

6	10	15	17	21	24
27	32	37	42	44	48
57	69	72	73	87	90
91	93	94			

定点教学一览

勒住（しめつける/Bind）
鼾声（いびき/Snore）
梦话（ねごと/SleepTalk）
吵闹（さわぐ/Uproar）
魔装反射（マジックコート/MagicCoat）
道具回收（リサイクル/Recycle）
信号光线（シグナルビーム/SignalBeam）
铁壁（てっぺき/IronDefense）
重力场（じゅうりょく/Gravity）
电磁浮游（でんじふゆう/MagnetRise）

生蛋分组为矿物+矿物。公母比例：无性别。蛋孵化需要步数：5120

点评

三齿轮又是一只强劲的未进化精灵，在耐久方面，它的血量和特防种族值都和进化后的复合齿轮相等，仅仅是物防种族值比复合齿轮低了20点而已，装上进化辉石之后，无论是物防能力还是综合耐久都将大幅超越复合齿轮。虽然物攻和速度都明显不如复合齿轮，但因为钢系本来就是以防守为重的属性，所以在实战中未进化的三齿轮恐怕会更实用。

推荐用法

单打

联防型

变压+睡眠/勒住/剧毒/齿轮操作/电磁波/电磁浮游

三齿轮是少数纯钢属性的精灵之一，这也就意味着它在携有12个抗性的同时没有一个4倍大弱点，非常适合联防，且发挥稳定。努力值建议加满血平分两防，装进化辉石之后两防都将达到387左右，血量324，两防能力都达到强力盾牌级别，再配上强大的属性，除非是克制它的格地火属性精灵用本系技能攻击，否则其他精灵几乎都难以将它撼动。

虽然耐久与同属性的雷吉斯提尔相比还差了那么一点，但是三齿轮还有另一项过人之处就是它拥有技能变压，在帮助队友联防上场后无论对方是否换人，它都能通过后手变压来换上克制对方的精灵，立刻化被动为主动。因此绝不会因为自身进攻火力低下而在场上无所作为，再加上睡眠回血便能反复利用。三齿轮不仅耐久高于进化后的复合齿轮，而且速度更慢，更便于后手变压，因此同样打法下比复合齿轮优秀得多。不过变压对地面系精灵无效，如果对方换上地面系联防的话，战术就会被破解，为此也可选择电磁浮游来对抗。

除了用变压增强联防以外，它也不是没有击败对手的手段。在先读对方不换人的时候，可用勒住使对方无法换下，然后再配合剧毒将对方击倒。于是凡是无法突破它的防线，且不免疫剧毒，又没有解除异状手段的精灵，几乎都无法与它硬耗。此外本系主攻技能齿轮操作和适合在联防战中骚扰对方的电磁波也都列入备选范围。

齿轮转换型

齿轮转换+齿轮操作+狂野雷电/报恩/睡眠

齿轮转换是三齿轮一家的独门绝技，作用是同时提升两阶速度和一阶物攻，效果胜过龙舞，是最优秀的强化技能之一。进化后的复合齿轮在不加速度努力值的情况下使用一次齿轮转换就能快过绝大多数精灵，然后利用提升后的物攻速攻，省下的速度努力值还能去补耐久，相比一般的强化技能来说等于是变相提高了它的整体实力。但是未进化的三齿轮速度较慢，如果要想一次齿轮转换就快过绝大多数精灵的话就必须去加速度努力值，那样的话耐久就不得不降低，加上物攻也要比复合齿轮低不少，于是整体实力就比不过复合齿轮了。

但这并不意味着齿轮转换对三齿轮没用，因为它的耐久比复合齿轮更高，所以连续两次齿轮转换的安全性也就更高。这样我们还是可以把努力值全加给

物攻和耐久，速度努力值一点也不加虽然只能达到136，但两次齿轮转换翻3倍之后一样能达到408，快过绝大多数精灵。同样物攻虽然比复合齿轮低，但两次齿轮转换后也能达到568，总算拥有了秒敌威力，比一次齿轮转换后似乎总还差那么一口气的复合齿轮要给力得多了。这样看来三齿轮还是完全可以用齿轮转换来速攻的。

物攻技能以本系的齿轮操作主攻，补充打击面的技能较为缺乏，只能用狂野雷电和报恩，控场打击面仍然堪忧。也可考虑装一招睡眠回血，在火力不强的精灵面前立于不败之地。

特攻型

光栅加农炮+十万伏特+觉醒力量/变压/电磁波

三齿轮的特攻打法其实也不错，虽然特攻种族值比物攻略低那么一点，但是与进化后的复合齿轮却是一样的。也就是说它的特攻火力并不小于复合齿轮，只不过速度低一点而已。但由于耐久变强许多，又有强大的属性做后盾，所以就算后手也没什么大不了的，况且它还能用电磁波来弥补自己的速度不足，所以特攻打法整体来说明显是三齿轮比复合齿轮更强。

特攻技能以本系光栅加农炮主攻，用十万伏特和觉醒力量补充打击面，也可选择变压便于联防。

轮转

后手变压联防型

变压+睡眠+金属音/噪音/剧毒/电磁波/齿轮操作

作为纯钢系精灵，耐久强大的三齿轮在轮转中的防御性能自然不言而喻。



12抗性3弱点，极容易组建强大的三角联防。由于对方很难确定你什么时候会把三齿轮转上来，所以打过来的技能可能多半都是被它抵抗的，这就使它更加难以被击倒。

除了场上的三角联防以外，三齿轮还能在场下待命，随时换上来联防。虽然笔者一直强调由于轮转中无法确定对方用哪只精灵进攻，所以很难有针对性地换人联防，但钢系精灵却有所不同，12个抗性使它不需要有什么针对性，随时换上来多半都能抵抗。当己方场上3只精灵的属性明显处于不利的时候，就可以将三齿轮换上来对抗，之后再随时用一招后手变压，就能安全地把其他能够对付对方的精灵换上场，很方便调整场上队形。睡眠回血尽量配合队医，剩下的技能格可用金属音、噪音、剧毒、电磁波等技能辅助队友作战。

重力场型

重力场+电磁炮+睡眠/光栅加农炮/变压

用重力场辅助队友作战的打法，可选一些拥有大效果低命中技能的精灵配合，也能配合地面系精灵强攻，自己还能装上电磁炮来利用重力效果。剩下的技能格可备一招睡眠回血，以求持续作战，或者再装一招本系主攻技能光栅加农炮备用。用于辅助联防的变压也同样好用。

多元对战

正负级特攻型

光栅加农炮+十万伏特/觉醒力量/放电/保护

三齿轮是稀有的正级和负极特性精灵之一，多元对战中与电龙或雷电兽同时在场的话，能使双方的特攻都提升50%。它的特攻与进化后的复合齿轮相等，特性发动时能达到极限393，挤入高特攻精灵的行列，再加上自身强大的耐久，便成了一尊重量级的炮台。不过它的速度比复合齿轮低了不少，难以打出高速配合，基本只能做好后手进攻的准备，这就使得这种打法变得有些被动。多元对战中速度太慢最怕的就是还没出手就被对方的集中火力给秒掉，所以尽量给他们装上保护先读防御集中攻击，才能挽回一些被动。

三齿轮和电龙的速度都比较慢，如果是在欺骗空间下作战，就很容易做到先手强攻。只是他们自己都无法释放欺骗空间，必须让第三只精灵先释放场地，再创造他们同时在场的条件，这样的配合就比较复杂了。但这对组合似乎还没有强到需要用这么复杂的战术来召唤上场的地步。三重对战中倒是可以直接与释放欺骗空间的精灵一起上场。

油灯鬼

（ランプラ-/Lampent）

编号：608 分类：油灯口袋妖怪 身高：0.6m 重：13.0kg

它吸收灵魂来点燃灯火，为了等待死者而经常在医院附近出没。



进化流程

NO.607烛灯鬼（ヒトモシ/Litwick）
↓LV41
NO.608油灯鬼（ランプラ-/Lampent）

能力方面

种族值

HP	60	物攻	40	物防	60
特攻	95	特防	60	速度	55

各项能力极限值

HP	324	物攻	196	物防	240
特攻	317	特防	240	速度	229

属性为鬼+火，受到的攻击效果如下

效果2倍：地面、岩石、鬼、水、恶
效果一般：飞行、电、超能、龙
效果减半：毒、钢、火（火焰身躯、踩影子）、草、冰
效果1/4：虫
无效果：普通、格斗、火（引火）

特性

引火（もらいび/FlashFire）：被火系技能攻击时免受伤害，同时自身火系技能的威力提升50%。

火焰之躯（ほのおのからだ/FlameBody）：令使用接触攻击技能的对手有30%的机率陷入烧伤状态，带在队中时令蛋的孵化速度加倍。

梦特性

踩影（かげふみ/ShadowTag）：在场时对方无法逃跑和交换，场上双方皆为此特性时无效。

升级技能一览

1:火苗（ひのこ/Ember）
1:惊吓（おどろかす/Astonish）
1:变小（ちいさくなる/Minimize）
1:烟雾（スモッグ/Smog）
3:变小（ちいさくなる/Minimize）
5:烟雾（スモッグ/Smog）
7:火焰漩涡（ほのおのうず/FireSpin）
10:怪异光（あやしいひかり/ConfuseRay）
13:黑夜魔影（ナイトヘッド/NightShade）
16:鬼火（おにび/Will-O-Wisp）
20:火花绽放（はじけるほのお/FlameBurst）
24:封印（ふういん/Imprison）
28:厄运（たたりめ/Hex）
33:临别礼物（おきみやげ/Memento）
38:炼狱（れんごく/Inferno）
45:诅咒（のろい/Curse）
53:影子球（シャドーボール/ShadowBall）
61:分担痛苦（いたみわけ/PainSplit）
69:燃烧殆尽（オーバーヒート/Overheat）

可以习得的技能机器

4	6	10	11	12	17
19	20	21	22	27	29
30	32	35	38	42	43
44	45	46	48	50	53
59	61	63	66	70	77
85	87	90	92		

遗传技能一览

溶化（とける/AcidArmor）
NO.88臭泥→NO.607烛灯鬼
热风（ねっぷう/HeatWave）
NO.607烛灯鬼定点教学→NO.607烛灯鬼
黑雾（くろいきり/Haze）
NO.562假面亡灵→NO.607烛灯鬼
忍耐（こらえる/Endure）
NO.618电鲶鱼→NO.607烛灯鬼
诱惑（ゆうわく/Captivate）
NO.282莎娜多→NO.607烛灯鬼
溶解液（ようかいえき/Acid）
NO.603电鳗鱼→NO.607烛灯鬼
净化之雾（クリアスモッグ/ClearSmog）
NO.109瓦斯弹→NO.607烛灯鬼

定点教学一览

鼾声（いびき/Snore）
怨恨（うらみ/Spite）
梦话（ねごと/SleepTalk）
分担痛苦（いたみわけ/PainSplit）
热风（ねっぷう/HeatWave）
戏法（トリック/Trick）
恶之波动（あくのはどう/DarkPulse）

生蛋分组为不定形+不定形。公母比例：雄50%，雌50%。蛋孵化需要步数：5120

点评

油灯鬼其实并非耐久型精灵，即使装上进化辉石，耐久也只是较高水准，对于一般的精灵来说还远不足以打消耗。但是不要忘了它拥有踩影子特性，只要挑选一只对付不了它的精灵上场就可以完虐对手，这样看来它的耐久就足足有余了。

油灯鬼的血量种族值与进化后的吊灯鬼相等，两防种族值都比吊灯鬼低30，装上进化辉石后耐久将略超吊灯鬼。但算上道具之差后还是半斤八两，

它所用的打法换成吊灯鬼也都基本适用。不过踩影子特性毕竟是稀有而霸道的特性，为此我们完全可以把油灯鬼和吊灯鬼同时放在队伍里，让吊灯鬼负责进攻，油灯鬼则负责消耗，发挥截然不同的作用。而且玩家自定规则禁止踩影子吊灯鬼的场合很多，这种规则下就可以钻个小空子派上油灯鬼去恶心对方了。

推荐用法

单打

变小诅咒型

变小+诅咒+睡眠+替身

将努力值全都分给耐久，在奈何不了油灯鬼的精灵面前上场，利用踩影子特性使对方无法换人，于是它在场上就能想干什么就干什么了。成功完成第一步以后不用急着与对方开战，可先用高效的强化技能变小增强自己的回避率，使用3次就能强满，随后再用替身形成双保险，使自己立于不败之地。虽然再加一招睡眠回血，使它只剩下一个技能格可用于进攻，但这并不是什么问题，因为它是鬼系精灵，拥有强大的消耗技能诅咒，这招不仅能对魔法防御特性以外的所有精灵奏效（魔镜特性也无法将其反弹），而且除了换下场以外没有任何方法解除，而对方又被踩影子特性踩住而无法换人，于是接下来就只需要用睡眠安心地把血量回满，等到一觉睡饱之后，对方就倒下了。

但这还远没有结束，顺利完成强化后的油灯鬼在接下来的战斗中将很有可能控制全场。由于有超高回避率和替身的双重保护，所以对方即使换上克制它的精灵也未必能将它击倒。有回血技能的精灵的确能够一时抵挡诅咒的伤害，但这并不能解决问题，因为等到回血技能的pp用光，对方还是要倒下的。它的四招变化类技能看上去很怕挑拨，但事实上面对会挑拨的精灵时也并不头疼，因为挑拨虽然能穿替身却并非必中，对回避等级强满的油灯鬼是很难命中的，而且即使侥幸命中，也无非就是绝境反击3回合而已，只要接下来的3回合内对方的攻击无法继续连续命中，还是一样无法将它攻陷。这样看来，除了对魔法防御特性的精灵完全无解以外，似乎其他精灵都能对付，用得好的话很可能用一只油灯鬼就能奠定胜局。这便是它的强大之处。

努力值除了加满血平分两防以外，也可选择加极限物防满血在物攻精灵面前上场强化，或者加极限特防满血在特攻精灵面前上场强化，单防加得越高，进化辉石的效果就会越明显，战术成功率也会有所提高。

强化两防型

冥想+溶化+睡眠+火焰放射

同时装冥想和溶化两招强化两防的打法，主要用于变小被禁止的规则。同样也是在奈何不了自己的精灵面前上



www.dooland.com

场，面对物攻精灵就先用溶化，反之则先用冥想，等单防强满以后再把另一项也强满，于是在将对方击倒后就有足以控场的耐久了。它的特攻不算低，即使不加特攻努力值，在6次冥想之后也能达到904，足以秒敌。但因为只能留一个技能格来装攻击技能，打击面还是有些欠缺。虽然换成诅咒也未尝不可，但在没有替身保护的情况下让自己损失半血，总还是非常危险的。

轮转

踩影子特性无法影响对方转位，且只有当自己在前场时才能使对方无法换上场下精灵，在轮转中效果很差，因此没有特意去用它的必要。

多元对战

踩影子弱化型

保护/诱惑/闪光/鬼火/挑拨/睡眠/梦话/临别礼物

用踩影子特性定住对方，并与队友一起使用弱化技能，等对方完全失去战斗力以后再换上强化精灵安心强化到满的打法。油灯鬼可用的弱化技能主要有诱惑和闪光，诱惑的效果是使范围内对方所有与自己异性的精灵特攻下降两阶，与威吓特性精灵配合能直接使对方的物攻和特攻精灵都失去战斗力，但前提必须是对方的特攻精灵与自己异性。可在队中再备一只与它异性并且会诱惑的美丽龙、米卡尔鬼或者哥特塞尔搭配使用。闪光能降低对手的命中率，无论对物攻还是特攻精灵都有效，适用性较广，但多少还是有些看运气。除了这两招以外，鬼火其实也能算是弱化技能，配合诱惑便能应对更多的精灵。挑拨则能封杀对方进攻技能以外的对抗手段。

防守方面，在被踩影子特性定住以后，对方集中火力想要先把油灯鬼干掉的可能性很高，为此可以装一招保护先读防御集中攻击，让队友白白弱化对方一次，进一步降低被攻陷的可能。而可以使用保护也正是它优于忍兽的地方。此外它还能用睡眠回血，在充分降低对手进攻火力之后持续作战，甚至还能用梦话来配合睡眠效果，使它在睡觉期间仍然有几率发动弱化技能。

还有一招临别礼物也勉强算是弱化技能，能用自己的牺牲换来对方一只精灵的两攻各下降两阶，这招的好处是适用性广，无论遇到特攻还是物攻精灵都能用，也没有性别限制，可与忍兽或哥特塞尔搭配，使用临别礼物之后立刻将他们换上，形成无缝对接，使对方仍然无法换人。再配合另一边连续两只威吓特性队友交替上场，使对方物攻精灵的火力立刻减半，临别礼物则针对特攻精灵，如果在使用前还能吸引两次攻击的话，那么配合基本就打成了。



铁盔虫

（チョボマキ/Shelmet）

编号：616 分类：毛虫口袋妖怪 身高：0.4m 重：7.7kg

与步甲虫在一起受到电击的话，会互相使对方进化。



能力方面

种族值					
HP	50	物攻	40	物防	85
特攻	40	特防	65	速度	25

各项能力极限值					
HP	304	物攻	196	物防	295
特攻	196	特防	251	速度	163

属性为虫，受到的攻击效果如下

效果2倍：飞行、岩石、火

效果一般：普通、毒、虫、鬼、钢、水、电、超能、冰、龙、恶

效果减半：格斗、地面、草

特性

湿润躯体（うるおいボディ/Hydration）：雨天下每回合结束时恢复自身异常状态。

贝壳盔甲（シェルアーマー/ShellArmor）：不会被命中要害。

梦特性

防尘（ぼうじん/Overcoat）：不会因为恶劣天气而受到伤害。

升级技能一览

1:吸血（きゅうけつ/LeechLife）

4:溶解液（ようかいえき/Acid）

8:克制（がまん/Bide）

13:诅咒（のろい/Curse）

16:虫之抵抗（むしのていこう/StruggleBug）

20:百万吸取（メガドレイン/MegaDrain）

25:哈欠（あくび/Yawn）

28:保护（まもる/Protect）

32:溶化（とける/AcidArmor）

37:亿万吸取（ギガドレイン/GigaDrain）

40:压制（のしかかり/BodySlam）

44:虫鸣（むしのさざめき/BugBuzz）

49:自我再生（じこさいせい/Recover）

52:防御交换（ガードスワップ/GuardSwap）

56:拼命（いのちがけ/FinalGambit）

可以习得的技能机器

6	9	10	17	18	21
27	32	36	42	44	45
48	53	76	87	90	

遗传技能一览

忍耐（こらえる/Endure）

NO.588步甲虫→NO.616铁盔虫

接力棒（バトンタッチ/BatonPass）

NO.545大角螟蚣→NO.616铁盔虫

舍身一击（すてみタックル/Double-Edge）

NO.588步甲虫→NO.616铁盔虫

鼓掌（アンコール/Encore）

NO.213壶壶龟→NO.616铁盔虫

防御分享（ガードシェア/GuardSplit）

NO.213壶壶龟→NO.616铁盔虫

心眼（こころのめ/MindReader）

NO.290地忍虫→NO.616铁盔虫

泼泥（どろかけ/Mud-Slap）
NO.290地忍虫→NO.616铁盔虫
撒菱（まきびし/Spikes）
NO.204松果怪→NO.616铁盔虫
佯攻（フェイント/Feint）
NO.328大颚蚁→NO.616铁盔虫
追击（おいうち/Pursuit）
NO.543节蜈蚣→NO.616铁盔虫

通过其他途径习得的技能

鼾声（いびき/Snore）
亿万吸取（ギガドレイン/GigaDrain）
梦话（ねごと/SleepTalk）
信号光线（シグナルビーム/SignalBeam）
胃液（いえき/GastroAcid）
虫蛀（むしくい/BugBite）

生蛋分组为昆虫+昆虫。公母比例：雄50%，雌50%。蛋孵化需要步数：3840

点评

铁盔虫与进化后的疾风虫在数值上完全是截然不同的两只精灵，作为超高速精灵疾风虫的未进化形态，铁盔虫的速度种族值竟然只有25点，与疾风虫有120点的差距。而它的血量种族值虽然比疾风虫低了30点，但物防却比疾风虫高了45点，特防也高了5点，综合耐久基础值就已经超越了疾风虫，装上进化辉石后自然更是高得多了，使它成了纯虫系精灵中的耐久第一，能发挥与疾风虫截然相反的作用。

它的三个特性也都与疾风虫完全不同，而且各有各的用处。湿润躯体能配合蚊香王的永雨，在雨天队中参与联防，担任物防盾以及抵抗草系精灵，雨天效果使它能在用睡眠回血之后当回合直接解除睡眠状态，还能抵御其他的异状攻击。不过通常只能配合永雨，手雨队不适合这种慢节奏的防守型打法。贝壳盔甲能使它不被命中要害，防守变得更稳定。梦特性防尘则能配入沙暴队或雪天队，在队中担任联防，能够抵抗沙暴队比较害怕的格斗和地面两种属性的进攻。

技能详解

睡眠

物防盾联防型

自我再生/睡眠+接力棒/剧毒/撒菱/鼓掌/哈欠/溶化

努力值加极限物防满血，装上进化辉石之后能达到442物防、304血量，虽然比同属性的松果怪还略低一些，称不上纯虫系中的物防第一，但特防却要比松果怪高出不少，是纯虫系精灵中综合



耐久的第一，比松果怪发挥更稳定。

作为物防盾，它的优势在于能够同时抵抗格斗和地面两大物攻常用属性，虽然被岩石系克制，但毕竟有强大的物防作为后盾，非本系岩崩程度的攻击并不能对它构成多大的威胁，岩石飞刃虽然威力较高，但毕竟命中堪忧，用贝壳盔甲特性抵御命中要害效果的话，也就没什么可怕的了，通常都无法将它攻陷。

铁螯虫的物防盾打法与上文介绍的三齿轮有些类似（参看上文），三齿轮的特点是联防上场后能使用后手变压，再换上克制对方的精灵来扭转战局，这种打法铁螯虫也能做得到，只不过它用的不是变压而是接力棒。相比之下接力棒的缺点是没有进攻火力，又不接力什么能力等级，看上去有点浪费，但其实接力棒不像变压那样被地面系免疫，也不会因为对方装脱出按钮而失效，效果反而更加稳定。湿润躯体和防尘特性使它能运用于雨天、沙暴、雪天等各种队伍，非天气队则用贝壳盔甲效果也不差，运用面非常广。

技能方面它有方便的回血技能自我再生保证了续航能力，用于永雨队则可换成睡眠。还有剧毒、撒菱、鼓掌、哈欠等，对联防打法来说都是很好的技能。此外也可选用溶化在联防物攻精灵之后先读对方不换人时使用，配合一下接力棒效果。

接力型

接力棒+诅咒/溶化/影分身/替身/鼓掌/自我再生

铁螯虫耐久较强，弱点也不算大，是非常合格的接力队精灵之一，可在长接力队中参与联防，并负责用诅咒、溶化或影分身来强化。方便的回血技能自我再生使它在接力队中的发挥更稳定。用于永雨天气可换成睡眠，但通常雨天队不会与长接力队搭配。还能装一招替身配合接力效果。如果与忍者蝉配合事先强满6阶速度，那么还可以装一招鼓掌，用接力联防上场之后可用先手鼓掌使对方无法更换技能，更便于接下来的防守。

轮转

接力型

接力棒+自我再生/睡眠+诅咒/溶化/影分身/替身

轮转中铁螯虫使用强化技能将更加安全，3抗性3弱点的属性虽然算不上很强，但也足够组建三角联防。虽然自身没有什么决定力很强的技能，但却可以用接力棒把强化等级接给决定力较强的队友来发挥作用。可配合一些耐久较强但缺乏强化技能的精灵，或者使一些强攻型精灵获得耐久保障。配合吸盘特性精灵效果也不错，配合永雨队用睡觉回血也完全可行，甚至还能用接力棒配合一些消耗型的雨天精灵。

如果要用于长接力队，可让场上的



另外两只精灵用双墙、许愿等技能辅助作战，并通过属性三角联防来作掩护。剩下的四只精灵负责接力，强满耐久以后再强两攻，然后控场秒敌。但因为有吹飞、吼、叫龙之尾巴投等技能的存在，使这种打法被对方破解的可能性也很高。需用拥有替身、魔镜特性、吸盘特性的精灵来防止被赶下场，但很难做到完美。

普通辅助型

自我再生/睡眠+溶化/影分身/哈欠/鼓掌/撒菱/剧毒

若不用接力棒，铁盔虫也有一些辅助技能可用，但光靠这些技能还很难在战场上起到关键性作用。

多元对战

多元对战不适合纯防守，也不适合接力，所以没有用铁盔虫的必要。

毛头战鹰

（ワシボン/Rufflet）

编号：627 分类：雏鹰口袋妖怪 身高：0.5m 重：10.5kg



虽然向比自己强得多的对手挑战并非勇敢而是无谋，但它仍然以此锻炼，使自己变强。

能力方面

种族值

HP	70	物攻	83	物防	50
特攻	37	特防	50	速度	60

各项能力极限值

HP	344	物攻	291	物防	218
特攻	190	特防	218	速度	240

属性为普通+飞行，受到的攻击效果如下

效果2倍：岩石、电、冰
效果一般：普通、格斗、飞行、毒、钢、火、水、超能、龙、恶
效果减半：虫、草
无效果：地面、鬼

特性

锐利目光（するどいめ/KeenEye）：不会被下降命中能力等级，在野外不会遇到比自身等级低的精灵。
全力攻击（ちからずく/SheerForce）：以舍弃技能的追加效果为代价使技能威力提升30%。

梦特性

紧张（はりきり/Hustle）：使自身物攻提升50%的同时物理类技能的命中率变为平时的80%，排在队首时大大提高遇到比自身等级高的野生精灵的机会。

升级技能一览

1:啄（つつく/Peck）
1:瞪眼（にらみつける/Leer）
5:乱突（みだれづき/FuryAttack）
10:翅膀拍击（つばさでうつ/WingAttack）
14:磨爪（つめとぎ/HoneClaws）
19:恐惧颜（こわいかお/ScaryFace）
23:燕返（つばめがえし/AerialAce）
28:切裂（きりさく/Slash）
32:驱雾（きりばらい/Defog）
37:顺风（おいかぜ/Tailwind）
41:气刃斩（エアスラッシュ/AirSlash）

46:破碎之爪（ブレイククロー/CrushClaw）
50:自由落体（フリーフォール/SkyDrop）
55:吹飞（ふきとばし/Whirlwind）
59:勇鸟（ブレイブバード/BraveBird）
64:暴走（あばれる/Thrash）

可以习得的技能机器

1	6	8	10	11	17
18	21	27	32	39	40
42	44	45	48	58	65
67	80	83	87	88	89
90	94	H1	H2	H4	

定点教学一览

鼾声（いびき/Snore）
梦话（ねごと/SleepTalk）
热风（ねつぷう/HeatWave）
蛮力（ばかぢから/Superpower）
羽休（はねやすめ/Roost）
顺风（おいかぜ/Tailwind）

生蛋分组为飞行+飞行。公母比例：雄100%，雌0%。蛋孵化需要步数：5120

点评

毛头战鹰的特点是拥有进化后的豪武战鹰所不具备的紧张特性，使它的物攻高达436，比豪武战鹰高出了不少。不过同时命中率也有所下降，所以整体进攻效率仍然不如豪武战鹰，只适合相信自己人品的玩家用于娱乐性对战。耐久方面血量种族值比豪武战鹰少30点，两防种族值各少25点，即使装上进化辉石也略不及豪武战鹰。加上它本来就不是耐久型精灵，所以通常还是放弃耐久，干脆装精神衣带更好一些。



技能详解

燕返/勇鸟/报恩

毛头战鹰的本系主攻技能，其中勇鸟和报恩都具有强大的威力，配合紧张特性有很大的输出。不过勇鸟的副作用与精神衣带略有抵触，所以另一招本系技能燕返也列入备选范围。或者也可一起装上见机使用。燕返虽然威力不大，但毕竟是必中技能，无视紧张特性的副作用，倒也挺适合它用。

蛮力/影爪/岩崩

毛头战鹰不仅有大威力本系主攻技能，而且补充打击面的技能也不匮乏，尤其是其中还有大威力的蛮力，对两种本系技能的打击面都是很好的补充。

顺风

毛头战鹰耐久低速度慢，即使有强大的物攻也很难发挥作用，于是就需要有顺风这样的技能来辅助。既然给它装上了精神衣带，那么努力值就无需再考虑耐久，可以加成极限物攻满速度，这样顺风后便能快过绝大多数精灵进行快攻。虽然第二回合先手出招后恐怕就会被击倒，但之后还能换上队友再利用顺风效果两回合，也许还能赚到便宜。在使用顺风的情况下则完全可以用勇鸟与精神衣带搭配，首回合用精神衣带挡住对方攻击并释放顺风，下回合反正也将要被对方击倒，倒不如用它最大火力的技能勇鸟把对方打残，然后自己倒下，也好让对方的技能落空。并且无论对方是否进行攻击，都能保证立刻换上队友来利用顺风。

磨爪

磨爪的效果是同时提升物攻和命中率，与它的紧张特性很般配。但由于速度和耐久都比较差，所以即使强化可能也没机会出招，因此并不如顺风好用。

蜻蜓点水

蜻蜓点水可用来配合顺风，使自己快速退场。但是顺风的那回合通常都已经受到致命打击，即使用蜻蜓点水退场，接下来也难有作为。所以还是建议用勇鸟退场比较好。

报仇

报仇能在有队友被击倒后的下回合威力翻倍，并且享受本系加成。轮转中使用比较方便。



双头龙

（ジヘッド/Zweilous）

编号：634 分类：粗暴口袋妖怪 身高：1.4m 重：50.0kg

两个脑袋间的关系非常糟糕，都想通过比对方多吃点东西来占领主导权。



进化流程

NO.633小角龙（モノズ/Deino）
↓LV50
NO.634双头龙（ジヘッド/Zweilous）

能力方面

种族值

HP	72	物攻	85	物防	70
特攻	65	特防	70	速度	58

各项能力极限值

HP	348	物攻	295	物防	262
特攻	251	特防	262	速度	236

属性为恶+龙，受到的攻击效果如下

效果2倍：格斗、虫、冰、龙

效果一般：普通、飞行、毒、地面、岩石、钢

效果减半：鬼、火、水、草、电、恶

无效果：超能

特性

紧张（はりきり/Hustle）：使自身物攻提升50%的同时物理类技能的命中率变为平时的80%，排在队首时大大提高遇到比自身等级高的野生精灵的机会。

升级技能一览

1:双重攻击（ダブルアタック/DoubleHit）
1:龙之怒（りゅうのいかり/DragonRage）
1:蓄气（きあいだめ/FocusEnergy）
1:齿突（かみつく/Bite）
4:蓄气（きあいだめ/FocusEnergy）
9:齿突（かみつく/Bite）
12:头突（ずつき/Headbutt）
17:龙之息（りゅうのいぶき/DragonBreath）
20:吼（ほえる/Roar）
25:咬碎（かみくだく/Crunch）
28:打倒（たたきつける/Slam）
32:龙之波动（りゅうのはどう/DragonPulse）
38:奋起（ふるいたてる/WorkUp）
42:龙潜（ドラゴンダイブ/DragonRush）
48:压制（のしかかり/BodySlam）
55:恐惧颜（こわいかお/ScaryFace）
64:高音（ハイパーボイス/HyperVoice）
71:逆鳞（げきりん/Outrage）

可以习得的技能机器

5	6	10	11	12	17
18	21	27	32	41	42
44	45	46	48	59	73
77	82	83	87	90	94
H4					

遗传技能一览

炎之牙（ほのおのキバ/FireFang）
NO.24阿柏怪→NO.633小角龙
雷之牙（かみなりのキバ/ThunderFang）
NO.24阿柏怪→NO.633小角龙
冰之牙（こおりのキバ/IceFang）
NO.24阿柏怪→NO.633小角龙
双重攻击（ダブルアタック/DoubleHit）
NO.634双头龙→NO.633小角龙
惊吓（おどろかす/Astonish）
NO.333青绵鸟→NO.633小角龙
大地力量（だいちのちから/EarthPower）
NO.633小角龙定点教学→NO.633小角龙
噪音（いやなおと/Screech）
NO.23阿柏蛇→NO.633小角龙
双刃头突（もろはのずつき/HeadSmash）
NO.559愣头蜥蜴→NO.633小角龙
落井下石（ダメおし/Assurance）
NO.610牙龙宝宝→NO.633小角龙
恶之波动（あくのはどう/DarkPulse）
NO.633小角龙定点教学→NO.633小角龙

定点教学一览

龙星群（りゅうせいぐん/DracoMeteor）
鼾声（いびき/Snore）
怨恨（うらみ/Spite）
逆鳞（げきりん/Outrage）
梦话（ねごと/SleepTalk）
吵闹（さわぐ/Uproar）
蛮力（ばかぢから/Superpower）
高音（ハイパーボイス/HyperVoice）
恶之波动（あくのはどう/DarkPulse）
水之尾（アクアテール/AquaTail）
龙之波动（りゅうのはどう/DragonPulse）
大地力量（だいちのちから/EarthPower）
思念头槌（しねんのずつき/ZenHeadbutt）

通过其他途径习得的技能

撞击（たいあたり/Tackle）
进化前，小角龙Lv.1

生蛋分组为龙族+龙族。公母比例：雄50%，雌50%。蛋孵化需要步数：10240

点评

最后要分析的是另一只紧张特性精灵双头龙，相比之前介绍过的尼多利、达摩娃娃、毛头战鹰这些通常都只能在娱乐性对战中打打酱油的紧张特性未进化精灵来说，双头龙的实力就明显强得多了。它的物攻极限基础值是295，在紧张特性的影响下达到442，无论在恶系还是龙系的普通精灵中都是最高的，即使在神兽中也只有黑色丘雷姆在它之上。而它的血量与两防种族值也都只比进化后的三颜龙低20点，装上进化辉石后将略超三颜龙，配上它7抗性4弱点的强大属性，使它拥有很强的联防能力，成为一尊重量级的低速炮台。由于进化后的三颜龙是以特攻为主，所以虽然在联防上的用法与它差不了多少，但进攻方面却截然不同，而且也讲不清到底谁比较厉害。



推荐用法

单打

联防型

咬碎+双重攻击/逆鳞+蛮力/炎之牙/电磁波/吼叫

双头龙的耐久、抗性以及进攻火力都很强大，但没有什么好用的强化技能，因此它的打法主要就是利用这些优势参与联防，挡住对方攻击后再用强大的物攻火力进行反攻，成为联防战中的重要环节。恶系技能毫无悬念地选择咬碎，效果比较稳定，威力也算够高。龙系技能则可在分段攻击但效率略低的双重攻击以及大威力但有副作用的逆鳞中选择。再装一招蛮力克制两种本系技能的共同盲点钢系，打击面基本就够用了。剩下的技能格建议装电磁波来弥补速度上的缺陷，对它这类联防精灵来说是非常好用的骚扰技能。也可选用吼叫防强化，或用炎之牙针对虫+钢属性的精灵。

欺骗空间强攻型

咬碎+逆鳞+蛮力+双重攻击/炎之牙

在队友创造的欺骗空间下，作为龙

系和恶系的最大火力强攻。缺点除了命中率不够稳定以外，还有速度慢得不够彻底。如果要装减速道具，就需要牺牲一些耐久了。

轮转

攻守兼备型

咬碎+双重攻击/逆鳞+睡眠/龙之尾/吼叫/挑拨

轮转中抗性优秀的双头龙很容易组建起高效的三角联防，并利用龙系技能强大的打击面进行强攻。虽然速度较慢的它在对方的龙系强攻面前很难有出手机会，但反过来说，如果配合队友的欺骗空间，那么面对其他高速龙系精灵时就是它占有优势了。只要解决了对付龙系精灵的问题，那么以它的耐久和抗性是完全能在轮转场上持续作战的，可用睡眠回血并配合队医恢复异状。

多元对战

联防型

双重攻击+保护+咬碎/落井下石/蛮力

和与自己属性互补较好的精灵配合，方便先读集中攻击，并争取用保护化解，以弥补速度上的不足。攻击技能可在两种本系技能与补充打击面的蛮力中选择。其中恶系技能除了咬碎之外也可用落井下石与队友一起集中攻击。龙系技能则不建议用有副作用的逆鳞，因为使用后下回合便无法换招，也就意味着它将不可能使用保护，甚至都不能换人，于是对方便能放心地在它出招之前集中火力把它干掉。



欺骗空间型



咬碎+逆鳞+双重攻击+蛮力

在队友创造的欺骗空间下强攻，利用它的强大威力以及龙系的强大打击面与队友集中火力秒敌，争取在对方出招之前把对方击倒。先手强攻的话建议优先使用逆鳞。为了保证在欺骗空间下先手出招，完全可以考虑把进化辉石换成减速道具。不过它的命中率仍然是最大的不安要素，只能相信自己的人品。

结语

至此，未进化精灵专题就算告一段落了。笔者数了一下，从第63辑开始至今，一共分析了51只未进化精灵，如果再把吉利蛋和三合一磁怪单元中一起带

过的粉红蛋和小磁怪，以及62辑核果怪单元中提前带过的松果怪也一起算上的话，那就一共是54只精灵了，形成了一个相当庞大的群体。在这个专题的策划阶段，笔者就想着要把它写成有史以来最详尽的未进化精灵分析，不知现在这个目标是否已经完成了呢?

为了给这个目标画上更完美的句号，接下来笔者将把选择精灵阶段反复犹豫了老半天最终决定没写的一些精灵，用简短的几句话来补完一下。

No.238迷唇娃：这只精灵的梦特性是湿润躯体，而进化成迷唇姐之后则变成了干燥皮肤，是很有趣的设定。但由于它的耐久实在不高，而且冰系精灵的弱点又太大，因此无法发挥特性的优势。

No.247蛹甲兽：拥有与进化后的巨甲龙不同的特性蜕皮和不同的属性岩+地，而且装进化辉石后的耐久也很高。可问题是耐久虽高却也并没有高过巨甲龙，而且岩+地属性有两个4倍大弱点，根本没法打消耗。蜕皮即使作为防御属性也未必有能使特防提升的扬沙好用，因此各方面的变化都完全是巨甲龙的弱化版。再说无论岩+地属性还是蜕皮特性都并非它独有，所以并没有非要拿出来分析的必要。

No.499朝阳猪：拥有与进化后的炎武猪不同的特性厚脂肪，而且装进化辉石之后耐久也略超炎武猪。但由于它的属性本来就既抗冰又抗火，厚脂肪特性并不会给它的抗性带来实质性的变化。而且它也并不是适合打纯防守的精灵，所以虽然耐久略占优势，但算上两攻上的差距，它还是不能与炎武猪抗衡的。

No.588步甲虫：步甲虫和这辑介绍的铁盔虫本应是天生的一对，它是通过与铁盔虫互相通信，从铁盔虫那里获得盔甲来完成进化的，所以相比脱掉铠甲后耐久降低速度变快的铁盔虫来说，它进化后则是耐久变高速度降低。但问题是未进化精灵通常都是靠进化辉石提升耐久来作战的，所以未进化的铁盔虫才会变得非常厉害。但未进化的步甲虫却是耐久极低，根本就无福享受进化辉石的恩惠，而速度虽然比进化后更高，但其实种族值也只有60而已，根本就没有脱离低速精灵的行列。此外它还有两个特性与进化后的铁骑虫不同，但其中蜕皮特性因为没有耐久的支撑而变得毫无意义，无防御特性看起来虽然不错，但却实在没有什么优秀的技能来搭配，所以还是起不到作用。

另外还有诸如鬼斯通、飞翼兽、化石百合、细胞团、电鳗鱼、哥特米尔等许多装进化辉石后耐久略超最终进化，但算上道具之差其实也差不了多少的精灵。这类精灵本专题只选了妙蛙草、油灯鬼等少数几只来分析。虽然除此之外有些精灵也完全有可能在对战场上出现，但是无论实力还是配招都与最终进化形态没有多大的差别，所以就没拿出来一一详解了。

再比如能用1级战术的精灵除了专题中介绍的傲骨燕、磁鼻、小哥特拉和小叶棉这几只以外其实也还有不少，只要是能学会莽撞，并且能免疫沙暴和雪天的其中一种或拥有先制技能的（比如皮宝宝、袋龙、小猪怪、细胞球等），理论上都有希望拼掉对方一只精灵。但相比专题中介绍的这几只精灵来说都明显处于下位，所以就不全都单独列出了。

好了，写到这里笔者也要暂时搁笔，继续去研究新作了，下一辑让我们在第六代的对战场上再见吧。

口袋画廊

栏目主持/马修

作者们在投画稿除了留下地址，也记得提供银行卡信息，这样发稿费也会非常迅速，银行卡信息包括：卡号、开卡银行详细名称（XX银行XX分行XX支行）以及开户人姓名，邮件地址：pgking@263.net，标题注明“口袋玩家”。



艾娘

绘：Kazuki樱

随着《BW》动画全系列完结，艾莉丝也与大家告别了，不知道再出度相会会不会已经是新的冠军了呢？



萌物时装秀

绘：何大头

前阵很流行给可爱的精灵们穿上各种潮流服装的同人图，大头同学画的这两个圆滚滚的特可爱。



透也

绘：南宁 索人

很精神的一张黑白手绘图。时间什么的其实没那么夸张啦，但也在小编这压了半年……



蛋饼

绘：猫猫

小可爱和美食系列之三，抬头的卷耳兔太萌啦！

栏目主持 马修

插画 Kazuki樱

精灵中心



随着《口袋妖怪 X·Y》的发售，《口袋妖怪》第六世代的大幕也正式拉开了，新的大陆、新的精灵、新的技能、新的特性……出处体现着全新又时不时让玩家怀怀旧，可以说这作《口袋妖怪》实在是太棒了！大家都玩上了吗？说起来马修我早在游戏发售之前的一天便拿到了，但工作、生活要忙碌的都很多，我本身又不喜欢赶进度，所以很快便被大家超过了。各位如果还不用为工作生活操心的话，就好好享受吧！这种日子、这种心境，可不是什么时候都会有的哦。

想做游戏编辑

想做一名游戏编辑，让修叔记住有这么一个小辈。我的成绩还不错，可以冲击浙大交大之类的，将来也打算去交大，想知道选理科院校对将来走游戏编辑一路有什么影响么？虽然高中苦战中，不过以后会有一个小辈给你们发去自己试做的攻略和排好的版，我其实可以做美编，因为我是学校校刊的美术+文字总监啦，比较专业的排版我也会，某种意义上也是有经验的人了。

大连 刘昊

库玛：这位同学上高中就这么有才了？以后前途无量啊！

乌冬：阿鲁，看人家又能排版又能写作，比你强吧？

阿鲁：我这是术业有专攻好不好？我是专业的文·字·编·辑！

马修：阿鲁说得其实有道理，真做什么还是现在有个目标吧，真正工作起来文编美编一起担任谁也受不了。至于大学甚至专业，对从事编辑行业没有什么影响的。

玩家画廊扩大版

皮卡丘三姐妹



哈江江

马修：刚奇怪为什么三妹不是人形，看介绍原来是没进化。还真是可爱的设定呢！

最短记录

上大学学会淘宝购物后入手了《白金》、《灵银》、《黑》的正版卡，把在烧录卡培养的搞个体宝宝喂药吃羽毛加满努力后传到正版做一周目阵容，于是通关时间破了个人最短记录。正在犹豫买不买3DS中，其实是期待《X·Y》的同捆。

北京 Atuno

马修：其实我觉得能把以前培养的精灵都传到新版本里，这种正版带来的传承体验是非常有成就感的。

乌冬：在很多版本中，其实你只把主角练得特别强，同样可以快速通关。

半夏：其实没必要通关那么快，细细去体验，多好！

阿鲁：现在《X·Y》的同捆3DS LL已经发售了，少年你还在犹豫什么？赶快拨打电话订购吧！

一定是玩《口袋妖怪》的

小时候和老爸去花鸟市场玩，手上拿着一本《口袋妖怪》的图鉴，于是走了一圈后发现一个大姐姐跟着我们，不久后她上前问这本书在哪里买的，告诉她后我爸跟我吐槽：“她一定也是玩《口袋妖怪》的！”

南宁 陆行鸟

马修：在花鸟市场碰到玩《口袋》的同好了？

乌冬：那大姐姐还真有爱……

半夏：有没有可能那大姐姐以为你看的是一本用漫画形式来介绍宠物的书？

阿鲁：有可能！但我惊讶的是你老爸也玩《口袋妖怪》！

www.dooland.com

玩家画廊扩大版·时尚伊布



温州 赫米3

马修：看着蛮有型的，不过伊布自己动手的话，这身衣服无论穿还是脱都会是个大工程。

同城联系QQ

同城联系QQ主要目的是方便在各个城市的玩家间能彼此联系上，同时也方便大家在网络上结交更多的口袋玩家。想在这里和大家获得更广泛的交流，在调查表个人信息栏下“我愿意公开QQ”前面打上钩，我们就会在这里登上各位的城市、昵称和QQ号。已经刊登的各位读者朋友们，在填写回函表时就不用在前面打钩了，如果有新QQ或者旧QQ因被盗等原因作废，也别忘了在调查表里和小编说下。另外，已经超出12辑的，我们也会在这里重新刊登。

城市	昵称	QQ
大连	凌随意沫	1364102293
上海	某耗子	549992335
太和	天使弧光	4610557
太原	恍恍惚惚	2696798839
天津	飘过的NPC	1693136504

鬼屋

玩《白金》在二周目去抓电鬼，就是那间鬼屋。但走到客厅时，游戏速度慢而且声音放得很大，突然一声鬼叫又看到一个黑影慢慢走了出来，我一惊，大叫：“鬼啊！”估计整栋楼都听到了。

广州 君心

乌冬：白岱洋馆的音乐的确很阴森……

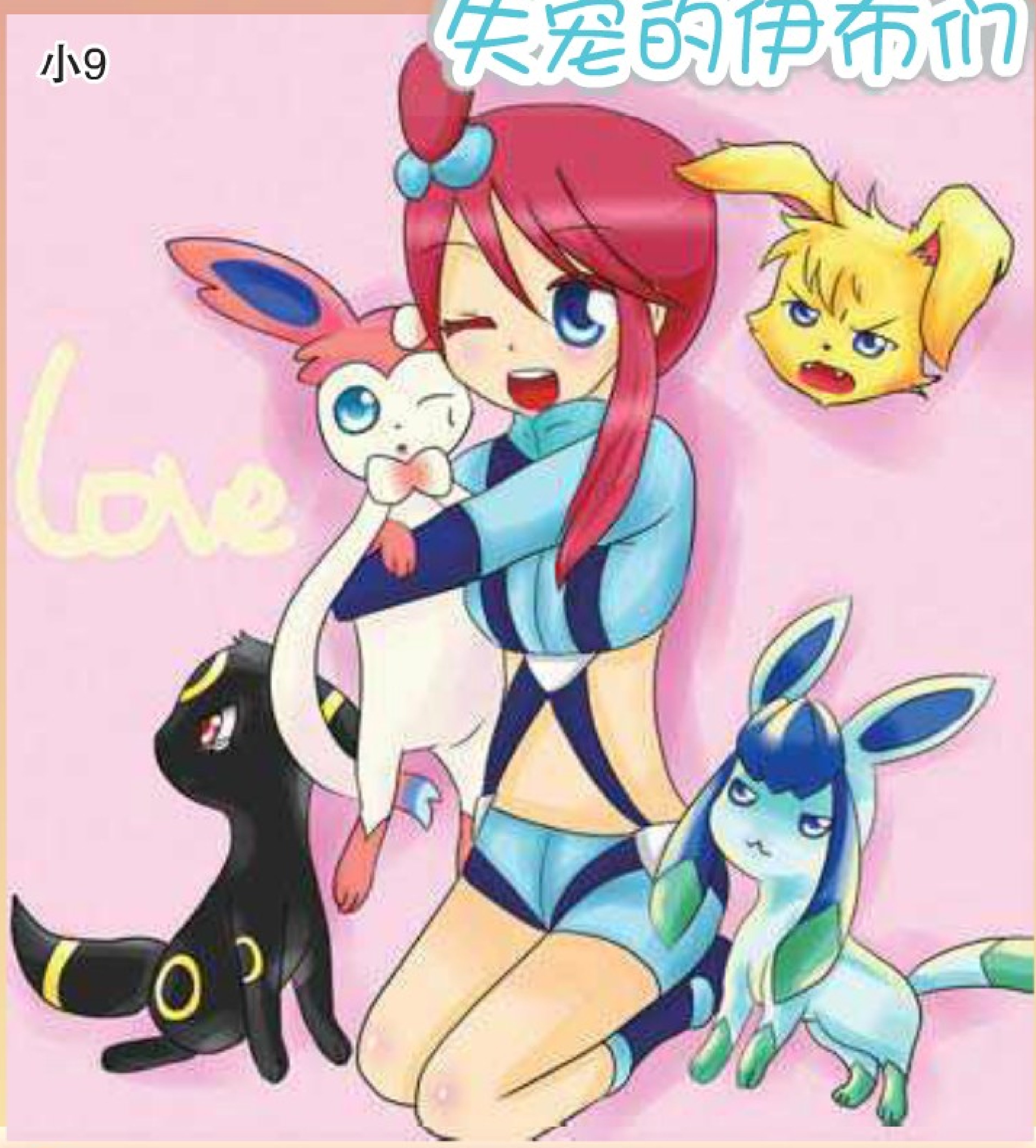
阿鲁：我当时玩时怎么没被吓到呢？

半夏：肯定你当时关着声音偷偷玩的！

马修：第四代鬼屋的音乐和音效记忆犹新，至于那个黑影，很可能是在你记忆中被放大了的。

玩家画廊扩大版 失宠的伊布们

小9



马修：图上的妹子是伊宿的人气馆主芙萝吗？不过虽然有新的仙精灵，但其他伊布们也不会失宠啦。

69辑调查之回顾下《黑2·白2》让你惊喜的设定

这个啊，大概是在雪华市，精灵中心左侧有个水塘，旁边有几个人在跳舞，不是冬天的话塘里没水是一个凹坑，冬天时塘里结冰，可以划过去捡到一个提升PP的道具，虽然是细节但感觉真的是十分用心啊！特别喜欢这个细节设定，绝棒！

武汉 御坂美琴

最精细的还是《口袋》在网络上的进步，还推出了网页游戏，而且梦世界也是满满的游戏性，总之就是觉得厉害。

北京 Qing

设定的话，精灵中心、商店二合一最惊喜了，虽然要加没降……精灵就数铁盘坚果最惊喜，平生第一次觉得盾牌这么厉害！

南宁 枫叶

战斗中会动的精灵。

沙县 ←_←

最让人惊喜的应该是《黑2·白2》有很多神兽吧！

江门 泽尼亚斯-RX

最喜欢《黑2·白2》的PWT，会让人回想起玩旧作时的那种心情。以及，佐罗亚真的非常萌。

贺州 月弥

加盟大道！

汕头 幻虎

对游乐园和地铁部分感到一场亲切，而且对《X·Y》在3DS上出非常不安，还要入手3DS啊！希望几年后《口袋》会像“SAO”一样真实。

天津 天梦

主角们终于明白自行车停下时要把脚放下来支撑平衡了……

厦门 黑白の岩

《BW》最让人惊喜的当然是慢热但非常有深度的N的剧情了。《B2·W2》则是PWT让我又能见到历代的馆主和天王，好怀念！

大连 凌随意沫

奇怪的进化。

厦门 大象

有个特别小的细节，《黑2·白2》的除虫喷雾剂在走完步数后会提示是否继续使用，感觉这个设定好贴心。

北京 三七木

与前作联动，能与前作主角对战就更爽了！

东莞 フェイト

不是一般的资料篇而是出了剧情续作。

韶关 Magic

合体进化

珠海 Green

最惊喜的是《黑2·白2》中人物动作系统的复活，属于每一个角色的独一无二的出场动作实在是太有意思了。

南宁 NINA

《黑·白》的沙漠让我怪无语的，话说那一层一层不会因为流沙塌掉么？更重要的是为虾米主角掉流沙里不会死咧？

上海 某耗子

《黑·白》以N为主轴的一周目剧情，《黑2·白2》中加盟大道、口袋坞等丰富的支线剧情，整个第五世代从环境到精灵的现代化风格，极具革新精神。

西安 猎鹰

《黑·白》中早期可以会按到恶作剧之心特性的小叶。《黑2·白2》可以收到佐罗亚，早期可以捉到门格提醒的豪武战鹰的隐秘之间……

合肥 小光

抓到一只闪光的眺望鼠！（又刺激修哥了，啧啧。）

厦门 小白猪

马修: 这辑开始我们的《口袋妖怪》便正式进入了第六世代，而大家对第五世代的热情也在这最后时节得以爆发，于是索性暂放下70辑的调查问题，给69辑第五世代最深刻印象这个话题来个大特辑！

通缉令

以下作者或其熟人见此通缉令后，请速用Email与小编取得联系，以便早日为各位发放稿费及样书，超过12辑的就不在这里刊登，如果有发现样书及稿费未能及时发放的，也请联系小编，邮箱地址：pgking@263.net，标题请注明“口袋玩家”字样。

笔名	刊载辑数	栏目	名称	需要提供信息
口袋小杰	70	口袋自由谈	我的口袋妖怪传奇	姓名/稿费发放方式/地址邮编
笛银	68	口袋画廊	夜骷鬼拟人	姓名/稿费发放方式/地址邮编
–	65	口袋画廊	对决	稿费发放方式
燐	66	口袋画廊	白龙和黑龙	稿费发放方式
kiro	66	口袋画廊	火耳狐	姓名/稿费发放方式/地址邮编
Color	66	口袋画廊	和PM一起吃饭	姓名/稿费发放方式/地址邮编
FOUR	65	口袋画廊	元祖鸟	稿费发放方式

玩家画廊 口袋版

北京 三七木



马修：好自信满满的皮卡丘……

上海 Jack



马修：一直觉得口袋萌萌系列的表情都好贱，萌贱萌贱的。

合肥 葱



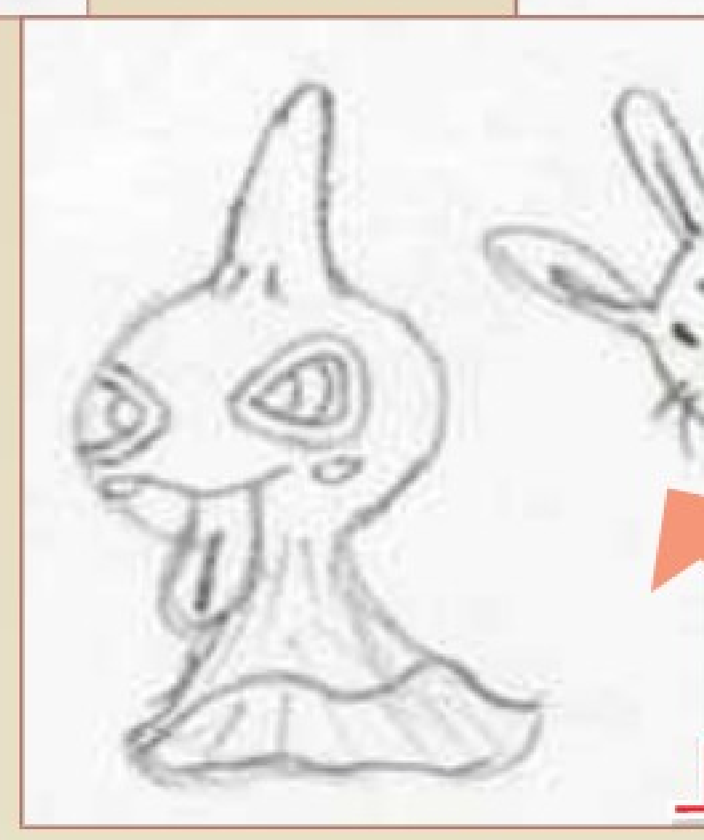
马修：好美的少女侧影……

厦门 火雉



马修：告诉大家个好消息，惟一王在《X・Y》中掌握了烈焰驱动了！

上海 Ku



马修：整理本辑精灵中心的日子是万圣节，于是扫描到这张图时觉得特应景。

口袋聊天室

《X・Y》发售后，有没有意向做一个栏目公开FC码啊？就像公开QQ一样。

大连 凌随意沫

马修：这个提议不错，本辑的调查表就调查这个了！

我在雷文市体育馆发现一个工人NPC叫马修！是真的！

丹东 miku鸭

马修：何止雷文市的体育馆，《X・Y》的仙系馆主的名字直接叫马修，而且连日文名マ-シュ都跟本人这小编名原型一样……

编们能帮忙宣传一下我们“口袋信长的野望吧”吗？人少，写长篇的动力……

上海 光の轨迹

马修：可以啊，就像介绍QQ群那样，把贴吧资料和200字简介发来我们就会给你发表帮你宣传。

16周岁了，时间过得好快啊！小智永远10岁，好羡慕他，不过他是虚拟的，我是真实地活在世上，过好每一天！

厦门 Casey

马修：以前总觉得小智缺乏主角光环所以总不赢得冠军，但从年龄上看，小智这主角光环还是没得比的。

邮购的话，钱汇到哪里？

上海 桂狼

马修：就是邮购信息下边的地址：兰州市邮政局东岗1号信箱，《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。

《口袋玩家》的贴吧，不会就叫“口袋玩家吧”吧？想去看看。

太原 恍恍惚惚

马修：这位同学说的太对了，在百度贴吧主页输入“口袋玩家”就进入“口袋玩家吧”了。

打冠军时，拉迪奥斯的5发流星群全没中，被Cheat渡打死，我的精神片和钱啊……

上海 烧鸡

马修：所以说，技能的稳定性有时比威力还重要，你觉得呢？

我把65辑赠品《口袋妖怪大乱斗U》的卡套当作为《口袋玩家》的书签。

广州 幽灵船长

马修：很好，这赠品原来还有装乘车卡以外的用途！

我每次打《口袋》都用强攻，想当年打小智时一只爆风鼠就搞定了小智，太牛了！

广州 Kingsley

马修：其实，你可以试试《黑・白》的战斗地铁和《黑2・白2》的PWT……看看等级强制拉平的时候强攻的效果如何。

《黑2・白2》汉化版的智能ABC输入法太给力了！我都难以相信，膜拜汉化组的大神！

沈阳 脆甜葱

马修：的确相当给力，希望这也能为以后的汉化作品甚至官方的简体中文化给开一个好头。

《圈圈熊酒吧》里的“我”是谁，是个什么精灵？看这么久都不知道。

广州 德玛西亚

马修：是主角圈圈熊啊，不过《口袋玩家》前三代精灵沿用的都是《宝石》时代的译名，所以和后来的“晃晃斑”叫法不一样。





广州 秋叶

马修：有种呆萌感的自画像啊。

马修：没法确定是哪个啊……特拉齐昂？

上海 桂狼



马修：我觉得哪天真出个《口袋之森》还真不奇怪，毕竟都是任天堂旗下的作品。

南宁 培根

马修：一条脖子上堆着泡沫的鳄鱼？

马修：穿着皮卡丘装的小萝莉的感觉。

厦门 阿皮





广州 Reven

马修：3DS什么的其实很好取得，去游戏店给店员钱，他们就给你了，真的！



苏州 老总

《口袋玩家》征稿启事

《口袋玩家》以下栏目面向所有读者公开征稿：

专题企划、个人心得、技巧分享（如自制玩偶、折纸、橡皮泥）、口袋相关软件介绍、口袋同人改版作品介绍、口袋周边评测、对战乐园（实战、PO、卡片等）、口袋画廊、口袋自由谈。来稿请发送Email至pgking@263.net，标题注明“口袋玩家”，画稿接受手绘邮寄投稿，画廊手绘邮寄地址同邮购地址。

另外由于邮政汇款的麻烦度和成本都进一步增加，所以各位投稿时，请尽量提供银行卡信息走转账汇款，这样不仅发放稿费方便，各位收稿费的效率也大大提升，多谢配合。银行卡信息包括：卡号、开卡银行详细名称（XX银行XX分行XX支行）以及开户人。

特别提醒：还有很关键的请翻阅目录页的“投稿须知”。

《口袋玩家》71辑邮购信息

《掌机王》读者服务部有如下书刊可供邮购：

《口袋玩家》：11、15～18、28、38、42～46、54、55辑，定价：16元。第62～64、71辑，定价：18元。

《掌机王SP》：第14、22辑，定价：12元。41、62、63、65、71、74、88、89、92辑，定价：8.8元；96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价：9.8元；160、162、163、165、171、178、183辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、187辑，定价：16元。203～206，定价：18元。212辑，定价：14元；；

《3DS专辑》： VOL.5；VOL.6；，定价35.00元。《PSV专辑》： VOL.7，定价：35元。《PSV宝典》：定价：28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14定价：32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元。《NDS宝典》：定价28.00元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。《手游PLAY》：第1辑，定价25元。《卡牌·桌游》：第9～12、14辑，定价15元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。



圈圈熊酒吧

文/斯潘达
编/马修

——冰海大帝 8

雪峰顶城的狃拉们表面上是城防警卫队，实则是首辅基卡斯豢养的杀手，布林拉普一行一路躲避玛狃拉门罗带领的刺客们的追杀，又在雪山坡前再度击退了狃拉们并重伤了门罗后，一众精灵开始从大雪山上向下滑雪，而从小穿梭在雪山针叶林的狃拉们则在副队长辛迪塞的带领下继续追击。虽然布林拉普、波加两路成功摆脱，但福特玛尔一路却被纠缠得异常辛苦，电飞鼠艾蒙更是被暴风雪吹得不知去向。

29 爆发的土龙

“艾蒙！”眼看着电飞鼠艾蒙像断了线的风筝般在暴风雪中上下翻飞瞬间消失在黑暗中，他的好友、土龙诺克大声叫喊，但此时他正被昏死过去的福特玛尔死死抱住往坡下翻滚，刚才狃拉们的冷冻光线对艾蒙造成了有效伤害，而剧痛中的艾蒙的放电则完完全全招呼在了福特玛尔头上且同样是有效的攻击。



也就喊了两嗓子，诺克再没心思替艾蒙担心了，因此此时他的处境也非常糟糕：在雪地中顺坡自然滚下的昏迷中的福特玛尔的滚动速度已经放缓，而警卫队副队长、狃拉辛迪塞则已指挥狃拉刺客们包围了上来，一边磨着利爪一边谨慎地靠近，自己却被昏迷不醒的福特玛尔紧紧抱住。诺克拼命挣开福特玛尔，用尾巴钩住福特玛尔的胳膊，蜷起身子，肌肉一收缩，终于在狃拉们一起挥爪扑上来时，和福特玛尔一同卷成个球滚向一旁，接着滚回来碾倒扑空的狃拉们，辛迪塞没想到这土龙还会来这一手，刚想让大家躲闪，无奈土龙诺克的能力早已提升到极限，包括辛迪塞自己全部在一瞬间被撞倒碾压，力气之大、速度之快完全超乎了他的想象，好在地上积雪厚他们才算保住了命，但也都觉得五脏六腑都被压错位了，当忍着肚子里的翻江倒海爬起来时，诺克和福特玛尔早已不见了踪影，点点数目发现包括自己在内基本都受了程度不等的伤，也只好看看暴雪横飞的滑雪山路，带队回归。

辛迪塞带着残部回到山顶、和莱因汇合后清点部下们的死伤情况、回去报给趴在病榻上彻夜不难眠的玛狃拉门罗、然后一起商议该如何跟基卡斯首辅解释交代，这里放下不谈。继续说诺克和福特玛尔，此时它们的身上都包裹上了积雪，成为一个大雪球朝山下滚去，身上的雪化为水又很快冻成冰，诺克并不是极地的精灵如何耐得了这种寒冷？连冻带闷，诺克很快也昏死过去了。

大雪球最终撞在一颗柏树上，撞碎了，而这一震，福特玛尔也醒了过来，从小在极地长大的福特玛尔当然不怕雪埋。活动活动双手，动动脚趾，福特玛尔发现自己的两把贝壳剑竟然还没丢，原来昏迷中他的双脚也是紧紧抓住贝壳剑的。于是双脚用力，抓着贝壳剑劈开了埋在双腿上的积雪后又把全身的积雪抖掉，才发现旁边还有个大冰疙瘩，仔细一看，竟然是诺克！

“这个家伙是怎么回事？”由于之前被电飞鼠电到，福特玛尔脑袋现在还还很疼，但他还是振作起来拿起双剑，三下五除二把诺克身上的冰给敲掉，又掏出元气碎片塞在诺克口中——好在诺克之前全能力爆满，才不至于被冻死，如今经过元气药片一抢救，诺克缓缓睁开眼睛，又眨两下，如鱼般跳跃一下，便恢复了一些，卧在积雪里大口喘着粗气，一语不发。

“喂，小土龙，我好歹救了你的命，你连谢谢都不说一句么？”福特玛尔对他的态度有点不爽。

“你不是也没谢我么？而且是我先救你命在先。”刚刚从濒死状态恢复过来的诺克有气无力地回答着，刚才爆满的能力此时消失殆尽，又变回了之前软趴趴的姿态。

“我知道你潜力暴增，但你也不至于说就救了我的命吧？”

“你昏过去，艾蒙被大风刮得没了踪影，那么多狃拉刺客围着……没力气跟你解释了，你自己想吧。”

福特玛尔回想下刚才昏迷前的事，好像的确是如此，别的不说，单单那神出鬼



没、无处不在的狃拉，就不知道有多少！如此看来诺克也没有吹牛，但艾蒙……对了，自己之所以昏死过去，就是艾蒙那家伙在自己头上放电……

想到这，福特玛尔狠劲按了按疼得发胀的脑袋，对诺克道：“是得感谢你啊。但艾蒙他……失踪了？”

“对。中了狃拉的冷冻光线，下意识地放电并松开手，然后就被大风吹走了。”诺克现在虚弱得甚至没有力气为这九死一生的好友难过，话说得非常平淡死板，“你先走吧，等会歇过乏，我去找艾蒙。”

“别傻了，这么大的雪崩山，你去哪找？我说句难听的，他如果没挂树上而是落在地上，现在已然被大雪给埋了，你怎么找？”福特玛尔摇头否认。

“不好找也得找！”诺克用力道，“是，那孙子又市侩又废材，这次跟你们来也纯粹是为了蹭个救助成就，但是再差劲也是我的朋友！你不会知道我的感受的，你先走吧。”

“既然同行就是伙伴，你真以为我就这么冷血？”福特玛尔有点恼火，“我们现在该做的，是下山和布林拉普他们汇合，然后找山下的木工全山拉网搜寻。那些木工也是长年住在积雪中，对积雪下的精灵的感知很灵的。”

见诺克不吱声，福特玛尔上去拍拍他的背：“兄弟，你相信命么？”

“呃，没想过……”

“我告诉你，诺克如果该着今晚丧命，我们就是现在去找、而且那家伙运气好挂在树上没被埋在雪里而且被我们找到了，但他也活不成的；不过如果命不该绝，那么就相信他能绝处逢生吧。”

“这样啊，那我还是不信命吧……现在去找，也许他的存活可能还大些。”

“那你就去找！”福特玛尔的火上来了，“这大半夜的在大雪山上找一个电飞鼠……希望明天我们不要连你一块收尸！”说罢折两根树棍，将贝壳双剑踩在脚下，就要往山下滑，但想了想，还是又丢给诺克一个口袋：“这里是蓝橘果和元气碎片，你带好，就沿着我们下来的路的左右先找找，等下我下山立刻把布林拉普他们叫上！”说罢树棍往身后一撑，便飞一般地滑下山去，消失在夜色之中。

30 老雪松人

福特玛尔一口气滑到山坡下的小广

场，这里靠近海岸码头，之前他们就是在这里搭乘的猛犸猪大巴，作为来雪崩山时的一个标志性地点，在这里等待同伴无疑是伴的最佳选择。而事实上，布林拉普和玛娜菲、阿嘉以及波加，都已经在这里等着了。看到福特玛尔带着诺克回来却不见了艾蒙，大伙都大吃一惊，福特玛尔简明扼要地介绍了事情的经过，便亟不可待地拉上大伙要去找艾蒙。布林拉普叹了口气：“找他？然后明天被发现报官，让狃拉们继续来追杀我们？”

“但就这么就把艾蒙扔这了？”

“怎么会！我们先回去和诺克汇合，一起找找看，如果找不到再想办法。”

尽管他们仍然没离开雪崩山，但他们已经明确地知道击退了前来追杀的狃拉，事不宜迟，他们立刻动身回去找电飞鼠艾蒙以及土龙诺克，顺着福特玛尔下山的路回去，打算和土龙诺克汇合——但是下山容易上山难，何况是这么陡的大雪山，足足用了差不多一个小时的时间，布林拉普一行才来到诺克之前休息的那个地方，由于雪崩山一直是大雪纷飞，因此这个时候诺克行走的痕迹找没了，再继续沿路往上找，也没有踪影。

“各位，你们觉不觉得我们被监视了！”布林拉普突然问大伙，玛娜菲疑惑地看着他一时没明白他在说什么，事实上从露琪亚出现搭救他，他的前世记忆便被



唤醒了，现在正在一点一点消化前世的记忆……而波加和阿嘉彼此看看，摇摇头。福特玛尔却轻轻点头，在接近一棵1米高的小树时，猛地抽出贝壳剑劈杀过去，那小松树则抬起树枝形成个大木捶，硬生生地把福特玛尔的劈杀给挡了下来。这时波加和阿嘉才看出来——原来雪地中隐藏着一个雪松人！那个雪松人怎么是福特玛尔的对手，这一挡虽然免于自己被砍到，但也跌了一个趔趄，接着被赶上的福特玛尔用贝壳剑抵住：“监视我们？”

“呃……不是不是，我只是住在这里……”

“呵呵，还嘴硬？不要以为我不知道你们雪人全族被帝国收编成立巡山卫队、是为帝国卖命的！”

“可、可是我只是住在这里啊。唉，刚才一直闹闹哄哄，我这现在才睡上。”

“闹哄什么？”

“有什么厮杀，然后就没动静了。可苦了我这老头子了……”

福特玛尔仔细看看这个雪松人，虽然个头和普通的差不多大，但的确是很年迈的老者了，不禁哼了一声：“这么大岁数还没进化，真是废物！”

“喂你这孩子怎么说话呢？不要以为你有家伙有力气就可以乱说，我没进化说明我与世无争，随和！”老头子有点激动，但说几句就累了，呼呼喘了起来，叹着气，“可惜啊，现在的后生们也都参与到帝国的那些破事里头去了。”

“福特玛尔，对老者不要这么没礼貌！”布林拉普让福特玛尔收回贝壳剑，自己上去把老雪松人扶起来，“老人家，你说的是雪人族被编入巡山卫队的事？”

“是啊！虽然帝国每个月都给大伙发钱，但你说帝国那些当大官的，没事能给咱们好处？现在世道这么乱，谁知道什么时候就送命了啊！那钱是不好赚的！”雪

松人老头子一边嘟哝一边抬头，看了福特玛尔和布林拉普吓得叫出声来：“哎呀两位原来也是帝国来的大官！我这老糊涂了胡说八道，你们别往心里去啊……晚辈们都把抓来的叛逆给押送到巡山卫队的大营去了，我这么大岁数就没跟去……”看来这个老雪松人对帝国贵族的体系还是了解的，不过他说的叛逆倒让福特玛尔眼前一亮：“叛逆？你说的是哪个？”



“就是那个黄色的，像条鱼的怪家伙啊，被我的晚辈们两下就给制服了，说什么奉帝国的命令……”看来这老雪松人说的是指土龙诺克了。

“只有这一个？有没有一个电飞鼠。”

“电飞鼠？是什么……”看来这老雪松人一辈子都生活在雪山之中，见识很少。

“呃……就是这么大，两个大耳朵，腿脚间有翼膜。”

“没有……”

福特玛尔看看布林拉普，布林拉普又看看波加，大家彼此心领神会，比起继续漫无目的地去寻找电飞鼠艾蒙，这个时候去救诺克明显更重要，他独自伤了众多狃拉，一旦被巡山卫队把诺克交给狃拉们，很可能被狃拉们私下处决。布林拉普假装高高在上地让老雪松人继续老老实实待在这里睡觉后，便带上福特玛尔、波加、阿嘉和玛娜菲、往雪崩山西侧半山腰的巡山大营而去。

31 巡山大营

刚走几步，福特玛尔停下来了：“殿下！虽然你贵为王子，而巡山卫队可是给帝国卖命的，可你别忘了我们现在正在被帝国追杀！你真打算亲自去闯巡山卫队的大营？”

“当然不是硬闯咯，正好大家休息下吧。”布林拉普嘿嘿一笑，环视四周确定没有雪松人伪装的松树监视后，便掏出精灵球，一按圆扭，又掉出一地的行李物品等各种应用之物，布林拉普上去翻了翻，拿出一盒颜料和一支画笔：“找到了！大家现在就化妆吧！”

“又要乔装改扮了么……”福特玛尔苦笑，“都这个时候了王子殿下您还这么有闲情雅致。”

“玛尔你别以为我很没心没肺好吧，我这可是为了救诺克的。”

“总共五个精灵，你那颜料够用？”

“不仅够，而且绰绰有余的。来吧！”

接下来，波加、阿嘉和玛娜菲先被晾到一边，先是福特玛尔给布林拉普画，全身画成了红色，又戴上白毛的面具，拿个白口袋往肩上一背，一个圣诞企鹅便出现在眼前。接着布林拉普给福特玛尔画，画到最后往脑门上贴一个金币——福特玛尔竟然变成了喵喵！而为了防止露出破绽，布林拉普还擅作决定将福特玛尔的两把贝壳剑放在精灵球里。

波加三个看得目瞪口呆，接下来，波加和阿嘉也都被化妆成了矮小的圣诞企鹅，至于玛娜菲，又套上了备用的天气娃娃冰雪装，再次化妆成了天气娃娃。准备完毕，便全速往西山麓前进。

到达巡山大营时，发现大营也是漆黑一片，只有门前有两个长明火把在暴风雪中熊熊燃烧，火把下两个雪松人则如同两棵松树一样一动不动地立在门两旁，如果不仔细看，真的会以为是两棵树。

“站住！这后半夜的不睡觉，来这军事重地做什么？”布林拉普他们走到门前时被一个雪松人叫住了。

布林拉普赶紧施礼：“小民给几位军爷见礼了，我那一个打杂的伙计半夜误入大雪山，被巡山卫队的军爷给抓了……”

“那个土龙是给你打杂的伙计？”其中一个雪松人皱皱眉。

“是啊，嫌我给的钱少，和我吵了整整一晚上然后奔大雪山上跑了，我们追上来，听说被巡山卫队给当叛逆给抓了……”

雪松人打量打量布林拉普：“看你们几个倒不像是叛逆，进去吧。听着，如果敢耍花样。小心你们的性命！”

“怎敢怎敢……”布林拉普点头哈腰满脸赔笑地带着大伙进了营地——虽然雪松人们只有1米左右高，但营房的大门全都至少3米高、2米半宽。

大营的值夜官——雪松人索瓦正在营房中打盹，今天上边突然派来特使传达了帝国皇廷下达的严查叛逆出逃的任务，前半夜他和整个巡山卫队都没合眼，但出逃者顺着陡坡滑雪的速度令他们根本无能为力，而且帝国警队的狃拉们后来还被打伤甚至打死了不少，他正庆幸没被那些凶悍的叛匪给盯上，没想到北山麓巡山的部下们竟然活捉了一个土龙，但问什么也不说，无奈只好暂扣起来，等第二天造成让特使押解回雪峰顶城去审问好了。现在刚睡上，又被吵醒了，只好哈欠连天地让手下把布林拉普一众带上来。当听布林拉普说土龙不是什么叛匪，而是眼前的圣诞企鹅的打杂伙计时，不禁皱皱眉，扫了布林拉普一行，自语道：“三个圣诞企鹅，一个喵喵，一个天气娃娃，还有一个土龙……”忽然猛地抬高嗓门吼了起来：“你们到底是干什么的？说！”

布林拉普并没被吓到，但还是装作被吓得一哆嗦，赶忙点头哈腰鞠躬不停：“小民是游走于山下镇子摆摊算命的啊，长官……那俩小的是我的弟子……”

“算命的不都是圣诞企鹅一族么？那个喵喵和你说土龙都是做什么的？说！”

布林拉普早有准备，点头陪笑：“山下算命的圣诞企鹅那么多，民众都挑排长队的去给自己算，所以他们……嘿嘿，是作为普通民众排队壮声势的。”

“什么排队壮声势，不就是托么！”索瓦不耐烦地摆摆松枝状的胳膊让他们闭嘴。



“哎呀，长官给总结得太好了，不愧是做大官的，就是得有大学问……”

索瓦并不算什么大官，他这种底层的低阶军官在雪崩山帝国的要员名册上都不记载，如今难得被这么夸，心里还是得意洋洋的，但还是拉着脸，摇摇身躯：“哼！你们圣诞企鹅一族，在帝国招摇撞骗已久，那个土龙既然是托，抓了也没什么不对的！”

“长官行行好啊！”布林拉普再度施礼，“我们算命虽然是信口雌黄，但也是为了混口饭吃嘛，我们要是像各位长官、各位军爷那么大本事被帝国重用，何苦来吃这碗饭呐……”

正说时，营房门帘掀开，诺克被带来了，此时的诺克早已没了之前带着昏迷的福特玛尔大战众狃拉的气魄，畏畏缩缩地被几个雪松人连拉带拖给强带进营房。索瓦再度皱皱眉，问身边的：“这个，就是你们所说的抓来的叛匪？”

“呃……只是怀疑是。”

“就这草包样还叛匪？还打伤了多少多少个狃拉？”

其他雪松人都没词了，索瓦道：“得亏人家的老板来找了，不然的话明天把这个怂货交给特使，我们以后还怎么在雪崩山混？”说罢对布林拉普道：“赶紧把他带走！”

“哎呀谢过长官了！”布林拉普再度拉上福特玛尔和波加、阿嘉，磕头虫一样给索瓦行礼，索瓦没好气地冲外挥手赶他们：“滚蛋滚蛋，远点滚！这大半夜的没事折腾人玩，什么玩意……”

32 巡山巨人

索瓦的话没说完，营房外忽然响起沉重的脚步声且由远及近，有雪松人勤务兵进来通报：“报告值夜官，努奥队长来了！”

“什么？队长来了……”依旧是话没说完，营房的帘门已经被掀开，一个差不多2米5高的雪巨人摇摇晃晃地踱进了营房，看看布林拉普一行，道：“大半夜装神弄鬼，又擅闯军营重地，把这几个给我绑了！”

“长官，这位大长官，小民只是伙计被误抓所以赶来要人的……”布林拉普伏地便磕头。

“少跟我耍花样！”巡山卫队大队长、雪巨人努奥哼了一声，“我的这些手下们鼠目寸光没见识，我可不是！”说罢看看呆坐在座位上的索瓦，问：“圣诞企鹅小时候多大，你不知道么？还有喵喵多大，你不知道么？”

“知道，可是也有高有矮嘛……”

“住口！就是高矮有别也得有个上下限，那两个小的圣诞企鹅和喵喵，都绝对有问题！还愣着干什么！给我绑！”



努奥一声令下，营房中的几个雪松人拿着草绳扑上来，阿嘉情急之下，跳起来转着圈使用火焰漩涡，草绳在雪松人们手中燃烧起来，雪松人们特别怕火，都赶紧撒手扔掉。绝在外。努奥冷笑一声，对索瓦道：“看见了吧，那个圣诞企鹅会用火系技能！”接着猛地一砸索瓦面前的冰桌大吼起来：“你见过会用火系技能的圣诞企鹅么，嗯？”冰桌被击得粉碎，索瓦则吓得体如筛糠。

而营房中的正中，几个雪松人卫兵

已经围住了布林拉普一行，但始终无法得手，除了阿嘉的火焰漩涡让他们害怕，赤手空拳的福特玛尔也瞬间放倒好几个——布林拉普怕他情急之下拔剑，所以将他的贝壳剑收在了精灵球中，还有些卫兵则被玛娜菲的超能力给控制住不能动弹。

“废物！”努奥回过身，猛地抬起脚重重跺在地上，使用出了地震，整个营地里便摇晃起来，阿嘉是最先受不了的，瞬间便觉得五脏翻江倒海，正在几近昏迷时，突然被一阵超能力给控制悬在空中，地震无效了！

“天气娃娃竟然会精神干扰？你们到底是什么人！”雪巨人停止了地震，挥起粗壮的胳膊朝玛娜菲重重砸来，玛娜菲一闪，躲开了，但冰质的底板面被砸碎出来的碎碴还是伤到了玛娜菲。见玛娜菲受伤波加大叫着翻身跃起，对着他的大腿便劈，努奥冷笑一声，抬起腿——尽管波加的瓦割还算有威力，但毕竟个头差异太大，接下了波加的攻击后，顺势抬腿把波加踢上天用手接住，接着重重地摔在地上，摔得波加呕了一口血，倒地不起。而阿嘉已被震得奄奄一息，玛娜菲被割破了脑袋蜷缩在一旁，连其他的雪松人也都在这震动中被震趴下了。惟独福特玛尔和布林拉普还强撑着站立在营房中。

福特玛尔和努奥四目相对，猛地使出激流，带着水疾风闪电般撞到努奥的肚皮上，努奥被撞得小小后退一步，而福特玛尔却被弹回摔在地上。奥哈哈大笑：“个头的差异是先天的，何况你这水系对我没什么伤害！你们这些家伙还是束手就擒吧！”说这抬起右腿就要再度使用地震。



就在他抬起腿的一瞬间，倒地的福特玛尔猛地翻身跃起，对着他撑地的左腿的膝盖侧边使出碎岩重拳——咯嚓一声骨响，努奥的左腿左右摇晃了两下，巨大的身躯便轰然倒地。福特玛尔一个侧滚避免被他压到，接着在跃起中完成剑舞，再次用碎石重拳打向努奥的面门。就在这时，



一阵寒风暴雪从营房外吹进，瞬间努奥巨大的脑袋便被雪厚厚地埋了起来，而福特玛尔则因为这忽然堆积起的厚雪而无法全力干掉努奥，只在努奥头上的积雪上砸个坑，尽管如此，努奥还是被砸得惨叫一声，和其他被自己地震震得昏死的手下一起，躺在营房中。

这阵吹雪来得太突然，福特玛尔感到不妙，起身往营房门外看，果然，好几只冰精灵把营房的门挡住了。为首的雌性冰精灵厉声道：“里面的几个贱民，竟然出手殴打军官，好大的胆子！”

福特玛尔怒视着冰精灵们，也握紧拳头，做好迎战的准备。布林拉普却愣了一下，他知道那些冰精灵是雪峰顶城但任要

职的，如今这里他们已经撕破脸和巡山卫队打起来了，可冰精灵却还称呼自己为贱民，难道是在暗示什么？想到这他拍了拍福特玛尔，满脸堆地走过来笑过来鞠躬：“这位大小姐一看就是山顶皇城来的贵族，小民的伙计被他们误抓，他们还动手打我们，我们也是情不得已，求大小姐给做主啊……”

正在说着，布林拉普感到身后一阵寒气袭来，而面前那个雌性冰精灵猛地朝他跳过来，与此同时身上发出耀眼的光芒。当冰精灵在布林拉普身后落地后，整个营房被照亮得和白昼无异，而那股背后突袭来的寒气，也在强光中化为了暖风，吹过了布林拉普一行和冰精灵们。布林拉普回头看才发现，左膝被打骨折的雪巨人努奥，正挣扎着爬起来，刚才那股寒气，正是他吹出的暴风雪。

“格蕾西亚大人！”差点偷袭成功的努奥对冰精灵刚才的举动大为不解，“你为什么要救他们？”

“雪崩山以仁立国，而民为国之根本，你们错抓百姓，还想杀了他们灭口？”叫格蕾西亚的雌性冰精灵高傲地看着努奥质问，语气平淡但带着威严，她是此次冰精灵特使队的领队，带着皇廷防范叛逆的命令传达给巡山卫队，由于到时已经很晚，所以就带着特使队留宿于此。

“不敢不敢……”身躯庞大魁梧的努奥面对格蕾西亚没有半点脾气，“可是大人，他们的战斗力并不是普通百姓啊！尤其那个小个子的圣诞企鹅，还会火焰漩涡，这不对啊……”

“有什么不对的？给逼到绝路谁都有意想不到的潜能，你不知道说明你孤陋寡闻！以后多看看书涨涨知识！”

“在下知罪。可明天……怎么向皇廷交代啊？”

“这还不好办？你们不说，我们不说，皇廷会知道？”

“可这事情毕竟发生了，按照程序应该向上汇报的……”

“汇报什么？汇报你们抓平民冒功还反被平民打伤？这要报上去，你们整个一





去，你们全族都得倒霉！让开！”

特使长发话，雪松人们便迅速分开了路，直通向巡山大营的大门。见布林拉普等还在傻站着，格蕾西亚厉声呵斥：“还站在这里干什么？难道等过一会儿我心情不好了把你们重新抓起来？还不快滚！”

“哎是是是，我们这就滚……”布林拉普陪着笑，拉上福特玛尔和诺克，带着波加、阿嘉和玛娜菲，头也不回地跑出了巡山大营。

族都别想再从帝国拿到半分的俸禄！”

话说到这个地步，雪巨人努曼也再无话说，战战兢兢伏地不语——格蕾西亚说的话一点都没错，这事如果上报到雪峰顶城的皇廷去，别的不说，单就在巡山大营里他这队长被打得重伤，就会被基卡斯质疑他的实力……如此，他也只好默认让格蕾西亚把布林拉普他们都放走了。

见努奥不说话了，格蕾西亚的语调也缓和下来：“不管怎么说，你这也是因为公务受伤，虽然你这情况不能按实上报，但我可以找一些其他借口来给你申请一笔抚恤金。”

“谢特使大人！”

“不要客气，你也是为帝国竭心尽力的战士！外面的进来几个，把努奥队长和营房里受伤的弟兄们都抬下去找医官给疗伤吧。”

“是！”几个雪松人陆续进了营房，将努奥和其他到底的雪松人卫兵们陆续抬出。而格蕾西亚这时发现，此时营房已经被醒来的雪松人卫兵们里三层外三层地围个水泄不通，福特玛尔等则都紧张地做好随时迎战的准备。格蕾西亚冲着围着的雪松人们大声训话：“都把路让开！误抓平民殴打平民，这事如果给你们捅到陛下那

33 逃离雪崩山

布林拉普一行一口气跑得已经看不到巡山大营，才停下来，喘着粗气休息，然后给波加、阿嘉、玛娜菲他们都塞上蓝橘果让他们恢复体力。

“把家伙给我吧。”都忙活完了，福特玛尔冲布林拉普一伸手。布林拉普会意地笑笑，拿出精灵球按下按钮，两把贝壳剑便飞回到了福特玛尔手里。

福特玛尔掂了掂贝壳剑看着自己的两把武器，犹如久别重逢的兄弟般：“刚才那一战有惊无险啊，大块头果然力大无比！还好是个笨货，刚才要有我这两把家伙在，肯定让那他终身残疾！”

布林拉普苦笑：“幸亏你没把那大块头搞残，不然你以为就算特使放了我们，他的那些小兄弟们能放过我们？”

“唉，不说她了，话说我这有多少年

年不打拳了，冷不丁用拳头还挺疼的。”福特玛尔夸张地甩甩腕子，“话说那个婆娘到底什么来头，说话那么难听，可还是把我们给放了……”

“没说错的话，应该是沃尔夫公爵的后代吧。”布林拉普回答道。

“你是说，当年随同你的祖先霍斯曼大帝一同赶走冰须熊的伊布族的直系后裔？”福特玛尔也想起来了，雪崩山帝国的开国精灵中，除了企鹅一族，海獭、哥达鸭、长毛猪、红唇姐、伊布五大种族也都立下赫赫功勋，并都被雪崩山的开国皇帝、钢帝企鹅霍斯曼大帝给加官受爵并世袭，其中的长毛猪和伊布，在雪崩山定居后，还分别进化出了猛犸猪和冰精灵。布林拉普和福特玛尔由于很早以前便离开雪崩山而到修行游玩，对新一代的贵族们了解不多，但从气质和模样来说，那个叫格蕾西亚的确实很有可能是沃尔夫公爵的直系后代。

“你说，她会不会有意放我们走？”布林拉普若有所思。

“谁知道了……”福特玛尔摇摇头，“但是她说的话有问题。还民为根本，从你那成天病歪歪的哥哥当了傀儡皇帝，雪崩山的皇廷什么时候还拿平民当过事？”

“所以我才说是有意放过我们啊……总之逃出来就好！”布林拉普长出一口气，看看福特玛尔，又看看诺克，“然后，继续找艾蒙去？”

“算了吧……”福特玛尔先摇头，“这山坡上到处是松树，你知道哪个是巡山卫队的？以前我们可以不留意，但现在……”说罢看看诺克。诺克默默地掉着眼泪，看福特玛尔看自己，也说：“都怪我，耽误了大寻找艾蒙的时间，现在就算找到应该也活不成了……我们走吧。”

福特玛尔拍拍他的后背：“艾蒙这个家伙啊，虽然志大才疏，但也成功完成了一次委托任务！我想公会也会承认他的。等回去了，我们给他多烧点纸钱和寒衣吧。这小子穷了一辈子，到那边就别受苦了……”说着说着，福特玛尔也哽咽了。

事情既然定下来了，福特玛尔便再次夹住诺克，踩着贝壳剑单手持棍撑地；福特玛尔和波加趴在雪地上带上阿嘉和玛娜菲双腿往后用力，一行便快速地滑雪下山。

再度下山时，东方已经露了白，但整个山下的镇子还都在沉睡中，甚至卖早餐的也都还没起来，更不用说行船的了。在巡山大营大闹一场他们倒不担心什么，但是雪峰顶城的狃拉警员们死伤众多，他们肯定不会罢休，既然如此还是趁早离开雪崩山吧。想到这里。布林拉普头一个跳进海水中，并喊诺克跳到背上来，福特玛尔也跳入海中，他背上带着的是小火鸡阿嘉，而波加个头太小，也就单独下水，和可以漂浮的玛娜菲一起跟着福特玛尔、布林拉普全速逃离雪崩山。

海水一开始是刺骨地寒冷，好在水中的几个全都适应得了极地的严寒，而随着太阳缓缓从地平线升起，他们也已远离雪崩山，此时身上便也都渐渐暖和起来。回望身后连绵高耸的白皑雪山，布林拉普的心里七上八下……



未完待续

小黑

文：新房客　图：同



序

努力地说几句话，想博谁一笑，有时候效果却适得其反……

人会做梦，但梦总会醒。而梦，也分很多种，有梦，有梦想，有白日梦……这些梦的意思完全不同。以其中一个梦来说吧，特别是这个做过很多次的梦，且正好也是十五年前呢……

像是黄昏，又像是清晨，天空忽明忽暗，一片潮湿的气息，像是要下雨了，扑鼻而来的是泥土的清新感，其中又还弥漫着腐烂。这条路很长，两侧布满荆棘，那绿色在这种潮湿气氛的熏陶下并没有显得很新鲜。荆棘外侧是一整排的电线杆，这电线杆上面凌乱的绑着一些电线，七零八落的，有些地方还在冒着火星。顺眼望去，这是一条废弃的火车道，铁轨已经生锈，接缝处的铁钉基本都被捡破烂的挖走卖废铁了，时间一长，铁轨间的缝隙越来越大了。走在这里，如果不小心就会把脚陷进去。两侧的荆棘，接着是电线杆，然后就是这条火车道。放眼望不到尽头，只

有越来越小的荆棘、电线杆、火车道……路的尽头射出了一束五彩斑斓的幻象光，一只巨大的胡地与耿鬼分别出现在道路两旁，胡地举起手中的银勺向耿鬼砍去，耿鬼抬起胳膊抓住了胡地……

我惊醒了，一个人躺在床上，枕边竟湿湿的，像是哭过了。

原来只是梦啊……在我们这个世界，根本不存在什么口袋妖怪，我只是太迷它们了。又是游戏，又是动画片，又是周边的。唉……

假设这个世界忽然出现了一只口袋妖怪，那一定会是很奇怪的事情吧，它将会是一个错误的存在，将会遭遇到很多不可想象的灾难。

我一直都是这样想。所以我从来不期盼自己喜欢的东西会真实的存在在这个世界上。很多事情，放在心里的话可以喜欢很久，直到你不知不觉把它忘了，荡荡然，不会有任何依赖。而很多时候，假设你把那个喜欢带到了现实，带到了身边，或者你很快就会厌倦了，到最后才来说什么人生若只如初见之类的话，不是很无聊吗？人生若只如初见的话，那还不如不见。

我记得我小时候也做过一个口袋妖怪的梦，那是一个很奇怪很奇怪的梦，似乎跟我的生活相关。

表弟养的小狗刚去世，说起来很残酷，在被埋葬之前，我见到几个坏孩子们点了一把火。接下来的我实在不知道要如何形容，我拉着表弟离开了那片树林。那个梦，就在那个晚上。

1. 拦路小孩

“啊！”我喊出了声，睁开眼睛才发现自己正斜躺在床上，原来胡地跟耿鬼只是梦而已。也还好只是梦……但怎么会这么真实？我迟疑着坐了起来，有点口渴，借着月光望向了桌子上那杯被照得透亮的水，好吧！大活人一个总不能渴死，我爬起身来，一口气将那口水都喝光了。

“主人打扰到你们啦！”我对着桌子上的几个口袋妖怪玩偶说道，虽然我知道它们都是玩具而已，但我一直以来都有个习惯，说出来请不要笑话我。我小时候在睡觉前总喜欢放几只口袋妖怪的玩偶在桌子上，或者床边，让它们陪着我才能睡着。小时候？

为什么会说小时候……不管了，好困……我躺下来继续睡下了。

火车道，两旁的荆棘，冒着电光的电线杆……半空中有一束五彩斑斓的幻象光。一只巨大的胡地与耿鬼就分别站在铁路两旁，胡地举起手中的银勺向耿鬼砍去，耿鬼抬起胳膊抓住了胡地……两只口袋妖怪就这样僵持着，谁都不肯放过谁。我躲在远处望着它们，很怕被发现。那胡地跟耿鬼似乎越来越近，也越来越高大，忽然耿鬼的眼珠斜视了过来，正好看见我，我一惊，忍不住转过了身子，拔腿就跑。别过来，别过来，我才不怕呢，你要是敢过来我就收服你！

“啊……”我从床上坐了起来，怎么会继续做这个梦呢？我记得我小时候做过这个梦嘛……我今年十岁了呀……十岁？咦，我明明都二十五岁了，怎么才十岁呢？可能是做梦吧，我怎么可能二十五岁，就是十岁而已嘛……搞不清了。

“起床吧，你今天不是要去姑姑家吗？”房间外传来了爷爷的声音。

“种子，种子！”床边传来了这个声音，我扭头一看，一只妙蛙草正趴在椅子上向我叫着。

“啊！”我几乎是被吓到了的感觉，“妙蛙草，怎么会……”我胆战心惊地爬

了起来，走到椅子边伸手摸了摸它的头，这种感觉，根本就是一只活生生的口袋妖怪嘛，不是玩偶，绝对不是！

“种子？”妙蛙草歪过了头露出了笑容。

这个世界怎么可能会有口袋妖怪，我一定是在做梦，一定是的……我咽了下口水，又摸了摸妙蛙草，它确实是真的生物……

这时候外面又传来了爷爷的声音：“起来吧。”

“哦……”我推开了门，爷爷就站在面前，“快点起来吃饭吧，我跟你奶奶都吃过了，小狗和鸟也都吃过了。”

“狗？鸟？”我问道。

“卡蒂狗和咕咕啊。”爷爷淡然地说，“快去洗脸吃饭吧，你姑姑说等你到了还要出门。”

“卡蒂狗和咕咕？”我咧着嘴似笑非笑地走到了院子里，苹果树上居然真的站着一只咕咕，而门口也确实蹲着一只卡蒂狗。

好吧……既然这个世界有口袋妖怪了，我想那个分不清梦与现实的一定是我了，我整个人、整个世界都口袋妖怪了。

吃完饭，拿精灵球收回了妙蛙草与咕咕，正欲收走卡蒂狗的时候被爷爷拦了下来：“外面正打狗呢，别带着它乱跑。”

“打狗？”

“没有狗证的都得被逮起来，被逮走可就要不回来了。”爷爷把自行车推到了我跟前，“骑车一定要注意安全，小心点汽车。”

“知道啦，又不是第一次去姑姑家。”我把妙蛙草与咕咕的精灵球放进了书包里，我知道这种口气跟家人说话很不好，但有时候总是难免会不耐烦。这是一种习惯，不耐烦是习惯，说关心的话也是



习惯。习惯久了就会演变成不耐烦，不耐烦又变回一种习惯，以此循环。或者等有一天我终会明白家长的苦心，但人小的时候，不经历一次又怎么会学到，又怎么会明白呢？

打狗……我现在主要想的是这个问题，为什么会有这种事情，我始终不明白。

姑姑家就住在大约三公里左右的村子里，骑自行车的话很快就到。但作为只有十岁的我，始终还是有点难度。

那是接近一条直线的国道，途径两个小村子就可以到姑姑家所在的村口了。那儿盛产梨，很少有人种植小麦和玉米，所以金黄色的麦田这种美景在她们那是看不到的。我一路骑着车，有点顶着风前进的感觉，下了姑姑家村子那条路以后，还要骑约么一公里，路上我见到了不少波波之类的口袋妖怪，还有一条阿柏蛇，虽然我十分怕蛇，不过见到口袋妖怪远远地在路边凝望，我竟然没什么特殊的感觉。一路骑下去就进入村子里了，我想着每次来姑姑家都有好多喜欢做的事情，比如她家附近的池塘，里面有很多鱼，春天的时候还有蝌蚪。还有就是姑姑家的院子里有个地下室，夏天的时候待在下面别提多凉快儿了，当然冬天的时候也会冻到让人发抖。

我想着这些事情的时候完全忘记了自己在骑车，忽然路上一抖，我摔倒在了地上，刚刚爬起来，前面就冲出来了两个小孩子。姑姑家就在前面的路口了，但这两个孩子是要做什么？说是孩子，其实也就跟我年纪相当而已，我自己也是孩子。

“不许过去！”其中一个怒气冲冲地对我说。

“你不是这个村子里的吧，不是就不许过去！”另外一个掏出了一把削铅笔的小刀子对着我比划起来，“我这可是弹簧刀！”

我一句话也不敢说，偷偷摸摸地从书包里翻出了一把同样的小刀子，但可惜我的并不是那种按个按钮就能把刀片弹出来的所谓的弹簧刀，而是普通的削铅笔的小刀子。我尽力用手握住刀柄，试图给他们演示一下我的也是弹簧刀。那个年代能有个会变形的铅笔盒或者会弹出来的小刀子似乎很了不得。

“怎么样？你是谁，要去哪儿？听说村儿北边的梨树地里有个拦路霸，有个可怕的男人在那里挡着，是不是你啊！”那孩子拿着刀子往前捅了两下。

“你们在干嘛？回家吃饭了！”旁边的院子里传来了一个女人的声音，似乎是这两个孩子的妈妈。

听到妈妈喊，加上见我不说话，其中一个就推了我一把说：“你不许走，也不许过去！等我们回来！”说完便跑进了院子里。

等你们回来？笑话！我立马骑上车，加快脚步冲刺完了那最后的几十米，到了姑姑家门口，我几乎像是把门撞开的一样，冲进了她家的院子。

“姑姑！”我喊了一声，把车放在大树下便径直向着院子那头的房间跑去了，我可不想那两个孩子追过来。

“哥！”屋子里传来了表弟的声音，紧接着是脚步声，还有犬吠声。一只土狼犬与波克比先后从屋子里跑了出来，对着我嗅来嗅去，紧接着出来的是我的表弟。表弟比我小一岁，我们经常在一起玩，他很喜欢去外婆家，也就是我所住在的奶奶家。我们两个感情也比较要好，比起表兄弟，更似亲兄弟。

“汪汪！”土狼犬对着我叫来叫去地不肯安静。“别叫了！”表弟把它抱了起来，它还很小，顺便说一下，小到看起来像是刚断奶的小狗一般。表弟抚摸了两下土狼犬背后那股灰色的茸毛对我说，

"哥，你来啦。"

"嗯，什么时候弄来的土狼犬呀？"

"淘气儿家的大狼犬生了五只小狗，就送了一只给我们。"顺便说一下，"淘气儿"是姑姑家的南邻（向南方向的邻居）。

"哦哦，土狼犬，你好啊！"我摸了摸土狼犬的脑袋，这小狗还真是可爱，它立刻伸出舌头舔了舔我的手指头。

"波克，波克！"波克比在表弟脚下跺着脚，似乎也是要让他抱抱的意思，表弟抱起了波克比往屋里走去了。

看来并不是我一个人有口袋妖怪，这个世界上或者本来就有口袋妖怪，而梦里那个世界才是没有的。我这么想着跟表弟走进了屋子里。姑姑正在做饭，见我来了立刻向我问好，又是问我喝不喝水又是问爷爷是不是又担心我的安危了这个那个的。

今天做的是我最喜欢吃的，姑姑一向知道我爱吃什么，不爱吃什么。我真的很爱她。

"吃完饭我有事要出去一趟，你俩在家看家吧，很快就回来。"

"哦，姑姑，刚才路边有两个小孩拦着我不让我过来。"

"谁呀？"

"不认识。"

"没伤到你就好啦。"

妙蛙草和咕咕都吃得饱饱的，不过咕咕更喜欢在夜里行动，所以看起来十分没有精神。表弟带我去看了看他那住在地下室里的大舌贝，还真不错，不知道什么时候姑姑家的地下室里多了一个小水池，而大舌贝就住在那里。那于大舌贝在的关系，这地下室比以往的夏天还要凉，小水池周围的墙壁上几乎都被冰封了。

"别到处乱跑，最近治安很不好。出门也别带着土狼犬，最近有打狗的。"盯住了一番之后姑姑便出门了。我忽然问起了表弟关于那两个孩子口中的梨树地里的路霸的事情，虽然我那会儿怕到要死，但对于他们两个说的话多少还是有些印象的。

"我也不知道。"反锁了大门，表弟抱着土狼犬，我领着妙蛙草走回了房间里。玩什么好呢？其实此刻我对那个路霸更感兴趣，或者是害怕，反而令人更兴奋。年纪这么小就懂这个吗？或者这是一种天性吧……

2. 谣言

"我听说村儿北边的梨树地里有个劫道的。"表弟跟我趴在床上看着院子里的景象，院子里静悄悄的，地上种着些蔬



菜，还有一棵小小的苹果树。一切都是静悄悄的，除了知了的叫声。

“是个男的还是女的呀？”我有些害怕，但还是忍不住问。

“听说是个男的，专门打路过的人。”

“为什么呀？他很厉害吗？”我见到院子的蔬菜从中有什么东西动了一下。

“不知道！什么东西动了一下！”表弟哗啦一下把窗帘拉上了，这一拉搞得我更害怕了，我小时候本就是一个胆小的孩子，“是不是大老虎来了？”

“会来吗？”我跟他两个人爬到了床角，躲在窗帘下，妙蛙草跟土狼犬见状也钻了进来。

“昨天在邻居家听说的，说中午会有大老虎出来抓小孩，是那个劫道的养的。”我们两个吓得躲在窗帘里不敢出来，似乎那个“大老虎”就在院子里，随时都会扑过来一样，说起来，小时候爷爷的房间里挂着一张老虎的画，我们一直很害怕。现在想想，孩子的心灵还是很脆弱的，同时又是很天真纯洁的，即便是“中午会有大老虎出来抓小孩”这种荒渺的话都能相信。那个年代的家长总是喜欢用一些莫名其妙的话来吓唬孩子，比如“你再淘气就不要你了”、“中午有大老虎出来抓小孩”之类的。其实这种话对孩子们的心灵还是有一定的伤害的。

不管如何，我们两个人由于过度害怕，一起冲出屋子跑去了那个“中午会有大老虎出来抓小孩”的邻居家，当然我们听了家里大人的话，没有带土狼犬出门，至于外面那个打狗的传言，我们虽不知是真是假，但心里多少还是有顾虑，当然更多的是恐惧。

那个邻居就在姑姑家的东边，再东边是一个小池塘。邻居家的长子“胖子”刚刚成年，说起这个名字，实际上他一点都不胖，到现在我也不清楚他到底为什么叫胖子，据估计应该是因为小时候长得胖吧。在我们那个年纪看来，他已经算是很年长了，虽然对于另外一个二十五岁的“我”来说他还是个孩子……

“你们怎么来啦，你妈妈呢？”邻居几个在打麻将的女人问到表弟，虽然我一个都不认识，但可以肯定的是，其中一个是这家的主人，而表弟一定认识她。

“现在都没法去梨树地里了。”另外一个女人说，“有个可怕的男人挡在哪里，养着一群狼狗，虽然不知道是真是假，但真吓人。”

“要是马路被阻断的话就惨了，还好他只是挡在梨树地。打狗这件事儿已经够让人烦心了，他更令人烦恼！听说他好像是从南方来的，现在却住在一个窝棚里。”窝棚是乡下才会有的一种东西，是一种建在野外的、能避风雨的简陋的小屋，晚上主人可以睡在里面看守农作物。

“听说‘淘气儿’家要去看下梨，但却被拦了下来，差点就被那些疯狗咬伤了。”

虽然插不上话，但对她们的谈话内容我已经多少有了些了解，大概就是梨树地里来了个养着狗的路霸，而那个路霸又不知道为什么不肯让人通过。

胖子被安排看护我跟表弟，他跟我们说什么墙外面的池塘里有鱼，还有女孩子在洗澡，让我跟表弟向那边扔小石子。

怎么可能！我们两个是跑过来避难的，躲避那个大老虎。

不过我俩还是在妙蛙草的帮助下爬上了墙头，扒着头往下看，更吸引我们两个人的是池塘里的鱼，而不是什么女孩子在洗澡。一爬上墙，空气立刻流通了起来，有一阵阵凉爽的微风吹过，眼前是一片绿色，有几只巴大蝴在飞来飞去，池塘里也确实有几个女孩在游泳，水面上隐约可以

见到金色的鱼鳍，似乎该是鲤鱼王。

“有鲤鱼王，咱们下去看看吧！”我拉着表弟翻墙跳了过去，并顺着墙缝把妙蛙草收了回来，二话不说，一路滑到了池塘边。

我蹲在水边拨弄着水流试图引那些鲤鱼王过来，不经意间却碰到了一只蚊香蝌蚪，这蚊香蝌蚪似乎十分不友善——这还很少见，它二话不说便向我跟表弟吐出了几个泡泡，啪啪几声，这泡泡打在身上还真疼。

“妙蛙草，用藤鞭缠住它！”我指着妙蛙草下命令，妙蛙草也二话不说便向蚊香蝌蚪挥出了藤鞭，蚊香蝌蚪被藤鞭抽了一下，但由于在水里的关系，身体十分润滑，稍微一动便挣脱开了蔓藤，潜入了水中。

“哈哈，它吓跑了！”我拍着手蹲了下来，又开来回始拨弄水。

“哥，水里有东西！”表弟刚说完，水中便伸出了一条长舌头把我缠了起来，用力地往下拉着我。

“妙蛙草……”我惊恐地喊着妙蛙草的名字，妙蛙草向水中发射着飞叶快刀，这长舌头立刻松开了我跳出了水中，是一只蚊香王。蚊香王见我身边有一只妙蛙草立刻又潜回了水中，毕竟只是村子里的口袋妖怪，等级都不是很高。

“怎么了，你俩怎么下去了？”上面传来了胖子的声音，他这一叫，周围又传来了女孩子的尖叫声，那些在游泳的女孩子们一个个都钻进了水里。

“我俩在看蝌蚪。”

“看什么蝌蚪啊，快点上来！小孩子也不怕掉水里！”胖子一边招呼着我们一边向着那些女孩子们坏笑，忽然枝头的波波毫无留情地落下了一枚“炸弹”，恰巧落在他头顶上，这下他灰溜溜地爬下墙回家去了。

“咱俩也回去吧！”我跟表弟还有妙蛙草开始往上走，还没等走到墙边便听到外面传来了犬哮声。





“放开它，干什么呀你们！”传来的是一个女人的声音。

“放什么放！你养的这只狗犯法了！”这是一个粗鲁的男人的声音。

“我家的狗不咬人……”

那边持续传来吵闹声，我试图顺着墙上的缝隙看过去，但模模糊糊地什么都看不到。

“好像是淘气儿家！”表弟说着加快了脚步，虽然来时我们可以翻过来，但毕竟院子里有凳子可以踩，回去就不那么容易了，无奈之下我们只好绕路往正门那边跑，孩子们总是好奇的。

等我们跑到这边的时候，见到一个女人紧紧抱着大狼犬跪倒在地上，两个穿着制服的男人正用一个末端带铁圈的棍子对着她的大狼犬，那女人苦苦哀求：“求求你们放过它吧！”泪水几乎要流出来了。

“没有狗证，外加出来没栓绳子就不行，我们今天说什么都要带走它！”其中一个男人粗鲁地把铁圈套在了大狼犬的脖子上，二话不说便往边上用力的拽，那只大狼犬明显很温顺，它是被拽痛了，但依旧没有吼叫一声。相反的，那穿着制服的两个男人身后车内的两只不知名的大黑狗却不停地叫来叫去，像疯狗一般。

“你们快放过它吧，为什么要捉它！”我忍不住喊出了声，虽然那两个人看起来有些凶神恶煞，但那只大狼犬看起来更可怜。而如果这个女人就是表弟说的“淘气儿家”，那这大狼犬肯定就是他那只土狼犬的妈妈。果然不出所料，我刚想到这一点，姑姑家的院子里就传来了狗叫声，从门缝里可以见到土狼犬正努力地想冲出来救自己的妈妈。

“妙蛙草！”我指着那两个男人喊了一声，“用藤鞭！”

“藤鞭？哎哟！”两个男人的手被妙蛙草的藤鞭抽了两下，疼的松开了手中的网子。

“我的小祖宗！”一个女人把我拉到了旁边儿，“他们你也敢惹呀！快点回家吧，快回家！你不是这个村子的吧，快点回家！”

虽然年纪小，但我知道她的意思，她不想我惹事，更不想我给她们的村子惹事。

“你们有本事别欺负大狼犬，去找北边的路霸呀！”我指着北边的路喊道，“我认识他在哪里，你们有本事跟过来呀！”

“他是下一个，这个也得带走！”说着便把大狼犬抓了过来，丢进了车内。

“大狼犬！”淘气儿家哭喊着求着二人，“你们放过它吧，我去办狗证，去给它买绳子！”

“现在才想起来啊，太迟啦！”其中一人推开了她，跟同伴说，“上车！”

车子发动了起来，女人哭喊着追着车子，大狼犬也在车内叫着，还有院子里的土狼犬也在努力地想出来……

3. 路霸

“你们以后可别多管闲事了！”在知道我让妙蛙草打了那制服男之后，姑姑自然是十分不开心。这也难怪，谁知道他们会对我做什么。现在想想我还挺害怕的。

“我不敢啦……”我像是备受责怪般吃了一口姑姑刚从外面买回来的面包。这面包真好吃，里面还有豆沙馅，这是我那时候觉得最好吃的面包了。五毛钱一个，对于小孩子来说很少能有五毛钱去买一个。姑姑真的很疼我，有什么事情都会想着我。买衣服、零食、玩具，给零花钱，没有任何一样会忘记我。直到现在我依旧很怀念。

“他们去打路霸啦！他们去打路霸啦！”正吃着面包，外面的叫声引起了我跟表弟的注意。

“不许去看啊！”姑姑道。

“哦，不会去的，那么吓人，我们害怕大狗！”我和表弟说着跑进了屋子，并立刻商量着要怎么样才能出去看他们如何收拾那个路霸。孩子就是这样了，容易被一些小事儿吸引，然后又被家长限制着，自然是更加想要去做。孩童时期本该就是好奇心重并且爱玩的年纪，怎么能不让他们玩儿呢？我自小就抱着这个观念，直到现在也是，任何人都没有权利剥夺孩子们玩儿的权利，玩儿着玩儿着就不知不觉学会了很多东西……

“妈妈，我跟哥哥要去找同学玩儿。”表弟跟咕咕说。

“去谁家？”

“南边儿，子薇家！”

“去吧，可不许去北边，知道了吗？”

“知道啦！”表弟和我领着妙蛙草、波克比一起跑出了院子。虽然利用大人的信任去做背叛他们的事情很卑鄙，但这个时候的好奇心已经战胜了一切。我们两个迫切想知道那个路霸还有那群制服男的事情，当然还有人们口中那群疯狗……

“在哪边儿？”我和表弟还特意往南边儿跑，之后绕到了另外一条路上再往北走。

“我也不清楚，往梨树地那边走应该就到了吧！”现在想想，我俩跑的速度居然能让妙蛙草和波克比跟着也挺好玩儿的，毕竟是孩子，脚步没有那么大。

等到了村子北边儿的时候，一片绿色映入了眼帘，到处都是树，到处都是梨花，根本看不到什么路霸与制服男……

“可能在那边儿干涸的河里。”表弟领着我往前面跑去，到了那条所谓的干涸的河的时候，并没看到什么东西，除了一些有了年份的小贝壳，不知道它们是在哪个年代漂移到这里来的，直到河水干涸了，也没能离开，最后只落得这个下场……

“炸福兴！”表弟指着远处的一个人大喊了一声，“哥，快跑！”

我到现在也没能明白他喊得是“炸福兴”还是“大福星”……总之是个精神上有些问题的中年男子，在他们村子里也算是出了名的。虽然并不知道他是谁，但见到弟弟急着要跑，我心里也不禁害怕起来，似乎炸福兴跟早先那个大老虎一样，就在后面紧追着……

这一跑反而听到了犬吠声。我跟表弟对望了一眼，就立刻向着犬吠的方向跑了过去，果然跑了没多远，便见到了那两个制服男跟一个男人对峙着，还有一群远远围观的村民，我跟弟弟也混进了这围观队伍。



我幻想着那成年男人留着平头、穿着一件没袖子的白布衫，下面是一条茶灰色的裤子跟一双拖鞋。然而当我看到他的时候，他的形象却跟什么路霸、包括我刚才幻想的完全不同，根本是一个青年男子嘛……此刻他正坐在地上，手中拿着一柄斧头，也许是菜刀，旁边放着一个茶壶和两个茶杯，背后跟着十只大狼犬。见他端起茶杯喝了一口，又顺势往茶壶里加了点水。

"啊，他在喝水！"围观的人群中有个小孩子这样喊了一声，似乎那路霸能喝水是件很稀奇的事儿一样。

"而且还是纯净水！"另外一个小孩子说。我顺着声音望去，这两个人就是早先把我拦在路边，并向我出示弹簧刀的两个坏孩子，想不到他们也来了……

"有种就来吧！"那路霸抓起手中的斧头，一声令下，背后的十只大狼犬向着制服男冲了过来。

"哎哟，哎哟！"两个男人被咬的嗷嗷叫，但他们并不灰心地跑到了车后，"你别神气，我们可是有备而来！"说着便抛出了几个精灵球，几只火爆猴分别出现在了大狼犬群中，跟它们殴打了起来……

"大狼犬是恶系的，很怕格斗系！"那个坏孩子又说道。

"而且十分有效！"另外那个回应道。

"不用你们说我也知道！"我喊了一声，"别打啦，别打啦，那些大狼犬好可怜！"可能是因为早先对那两个制服男没有什么好感，此刻我竟觉得那个路霸跟那群大狼犬很可怜，至少我没见到他伤人，也没见到他虐待口袋妖怪。

"你这个孩子怎么又来了？"早先拉住我的那个中年女人此刻又拉起了我的胳膊，"外村儿的孩子就赶紧回家！"她拉着我的胳膊把我往人群里拽，并小声对我说，"别闹了，他们一会就该抓你了！"

"为什么，为什么要打那些大狼犬，他们是无辜的！"我见到一半以上的大狼犬已经被火爆猴打倒，并被制服男抓进了车里心不禁难受了起来……

"不要打啦……妙蛙草！"我哭着喊出了声，"妙蛙草，去救它们……"我还是被拉走了，对于那个路霸留下的最后印象就是除了大狼犬之外连他也被打倒在了地上……

无能为力，作为一个孩子我能做什么？心里再难受，再想帮忙也无能为力。

第二天我踏上了回家的路，我专程骑车来到了昨天路霸在的地方。路边有些茶杯碎片，还有一个破旧的本子，这本子被泥土盖住了一大半儿不仔细看根本看不到。

我翻开了这个本子……

"最近养了几只大狼犬，虽然发过誓再也不养狗了，但这几只大狼犬真的很可爱……想起小时候我养过的那只小黑狗，十分可爱。虽然后来随着年纪的增长它越长越大，但跟我的感情却从来没变过。我想起前些年，那些可恶的村民们说什么要

养宠物也不该养这么大一只狗，万一发狂咬人怎么办之类的话，怎么可能？根本就是无理取闹……直到去年我来到这村子买东西，我发现这里的梨树地在夏天的时候很清凉，梨花开着的时候也很美，如果能把小黑带到这里来的话，一定会很好。可是想不到我回去的时候村人们居然把小黑毒死了，他们说因为小黑太危险了，小黑到底哪里惹到他们了……我再也不相信任何人了，我决定离开家乡，到这个满是梨花的村子……在这边的梨树地开始了新生活之后，虽然没有了小黑，但每天路过的人很多，我一点都不觉得无聊。我养了一群大狼犬，它们总能让我想起小黑……狗是永远不可能理解人类社会的规则的，它们只是遵照自己的本能在生活行动。虽然有些主人只知道盲目的宠溺狗，完全忽略了自己身为一个人应该对社会和自己所拥有的狗应该遵守的规则和责任，但我完全不是这样一个人。我给小黑办过狗证，出门的时候也一定会用绳子牵着它。到底小黑惹到了他们什么……”

妙蛙草见我待在路边好久一动不动，便撞了撞我的小腿，哦……原来该回家了。我骑上了车，踏上了回家的路，想着刚刚那个破本子，那应该是路霸的日记？想到他被收拾的样子，还有那群大狼犬被抓走的情景，到底这件事是谁的错……是制服男，还是他？

他不是说过他没有盲目地溺爱狗狗，尽到了一个宠物主人应该遵守的规则与责任么？那难道是制服男？他们的方式是强势了些，很惹人讨厌，但如果人们能办理狗证，出门遛狗拴着绳子他们或许就不会这样了吧……要说起来，始终都说不出个对与错，但狗狗是没错的不是吗？像路霸说的，狗是永远不可能理解人类社会的规则的，它们只是遵照自己的本能在生活行动……

4. 小黑

“小黑！”我喊出了声，周围黑漆漆的，我一个人躺在床上，回想着刚刚这个梦。跟胡地耿鬼那个梦相比似乎毫无联系，我怎么又做了另外一个口袋妖怪的梦，最近总是做这种梦。我看见家里那只小白狗正在我脚下打着呼噜，不禁松了一口气。

虽然是半夜，但心里闷闷的，为什么会郁闷，我自己都不知道……

我为什么会喊小黑？小黑好像是表弟小时候养过的一只小狗的名字。大狼犬、路霸、胡地与耿鬼，这些东西最近一直在我脑海里晃来晃去。已经分不清哪个是梦，哪个是真实了……

那些大狼犬怎么样了？胡地和耿鬼怎么样了？我反复想着这些问题，虽然它们极有可能都只是梦里发生的事情。胡地和耿鬼我不担心，它们种族不同，不同于大狼犬……因为不是狗，所以避免了狗要面对的灾难。但大狼犬呢？它们都被抓走了，被抓走了的狗的下场是什么……我不敢想象。

为什么人类与动物不能和平共处呢？或者这才是我这刻的疑问，为什么会这样？就像人类不知道从什么时候开始就变的不能跟自然和平共处了一样。跟自然作对，跟动物之间的矛盾也越来越多，这样好吗？

我努力地想去想一些开心的事情，但脑子里满是表弟养过的那只小狗与那些大狼犬……

有时候想努力博自己一笑，结果却适得其反。

就像梦，也一样。

完



文/月神兔　插图/kazuki桜

在现实生活中一无是处只有游戏世界里能称王的天宇面前，突然有一位能与巫妖融合的少女从天而降，向他揭示了这个世界背后其实真的有精灵存在的真相。这次奇遇将会对天宇的生活产生怎样的改变呢？

1

随着闹钟的一阵长鸣，天宇从床上摔了下来。他摸摸脑袋，回想起昨天发生的事，恍若一场梦魇。但随后他打开了掌机，游戏中清楚地记录下的一场败绩却又告诉他，那些事的确都是真实发生过的。

“原来你就是纯白的幻影？”

天宇记得昨天的女孩满怀惊讶地对他说了这么一句话，然后……他们突然听见外面的门被打开了，好像是天宇的妈妈回来了，于是两人顿时一块儿手忙脚乱了起来。啊呀呀这下可糟了，要是被看见他们这对男生女生共处一室，还不知道又会遭到怎样的误会呢。

“我会再来找你的。”说完女孩便打开了窗户，骑着扫把飞走了。

天宇照了照镜子，看见自己蓬头垢面、灰头土脸的样子，顿时有一种恍然若失的感觉。这么说来纯白的幻影的神秘面纱终于被揭晓了？他第一次以真面目示人，这要是传出去让他的那些粉丝们都知道这个口袋界传说中的高手在现实生活中居然是这么一个颓废的衰男，那可是要毁了人家的三观的呀。

不过比起这个……就在几分钟之前，他自己的三观好像也已经被彻底颠覆了。

什么心灵世界，什么黑暗精灵，这些他曾以为只可能出现在二次元里的事物居然真的都闯入了他的现实，他感觉自己似乎已经进入了一个不得了的全新世界。

还有他昨天在危急时刻突然释放出的强大超能力，和那个不知从哪里传来的声音。说起来那个超能力究竟该怎么运用呢？后来他又试了好几回都没有再释放出

来过，那个声音也没有再次响起过了。

看来没有搞懂的问题还有很多，如果那个女孩真的还会再来找他，到时候一定要好好问个明白才行！

他就这样背着书包一边踢着石头一边想着心事一路走到学校，啊呀……这么说来，似乎连那个女孩叫什么名字都忘记问了呢，他突然想到。

当他走进教室的时候，教室里正一片狼藉，课桌椅都被乱七八糟地翻倒在地上，先来的同学只能忙碌地将它们回归原位。

这已经是近期内第三次发生同样的事了，昨天晚上值日生明明都把教室打扫得干干净净，可一早上来就全乱了套，明显就是有人故意搞恶作剧。

为此，前两次班长同学都曾经像审问犯人一样盘问过前一天的值日生，可是他们都纷纷表示临走之前明明都把课桌椅放得整整齐齐，而且还给教室门上了锁，然后马上就把钥匙还给了老师。可是第二天一来竟然就成了一片狼藉，但窗门却丝毫都没有过被撬开的痕迹。

“不是你们干的难道是鬼干的吗？”班长曾经这样问过他们，被盘问的同学都觉得很无辜，值日生都是两两配对，可以互相作证，再说前两次事件之前都是不同的组合做值日，除非四人都是同谋，否则应该没有作案的可能。

于是这几天，班长同学每天都最后一个离开，并且亲自锁门，早上都是第一个到学校，不给犯人有任何作案的机会，可是……怪事还是发生了。

“我说班长啊，不会是你干的吧。”

“是啊是啊，这么说来班长不是保管着备用钥匙的吗？之前的那两次在老师下班以后偷偷潜入教室也是可能的吧。”之前被她审问过的同学都反过来开始怀疑她了。

“才没有呢！”她涨红着脸生气地喊道，却百口莫辩。这也难怪，谁叫她之前要像审犯人一样怀疑自己的同学呢？

其实同样的怪事似乎在其他一些班级里也时有发生，而且据说有几位老师为此还特意整夜不归在教学楼门口轮流守夜，可奇怪的是，他们明明整晚都没看见有人进过教学楼，可是事件却还是发生了……

天宇看见同学们一边整理着课桌一边充满好奇地讨论着，整件事似乎已经成了热门的校园灵异事件，尤其是那些爱八卦的女生们，虽然个个都有些怕怕的样子，但却又全都好奇心作祟，交头接耳地想把事情弄个明白。

2

对于这样的骚动，天宇完全置身事外，反正他每天放学都是第一个冲出教室的，再怎么怀疑也怀疑不到他头上来。他只管捡回自己的课桌，然后像往常一样又掏出了他的掌机，利用上课前的这点时间，继续游离世外。

比起爱八卦的女生，男生们对这种灵异事件的兴趣就小得多了，新学年刚开始不久，他们似乎更乐意讨论高一年级又进来了哪些漂亮可爱的学妹。于是趁着老师把班长叫去问话的机会，这些猥琐的男生居然一个个掏出了手机，把他们偷拍来的学妹照片放在一起，开始评选起新一届的校花来了。

看来防火防盗防师兄，说得果然一点都没错啊！

虽然对三次元的女生并无好感，但天宇还是忍不住好奇从人群的夹缝里偷看了两眼……

男生们讨论的焦点主要集中在高一三班的童聆和白星两位学妹的身上，天宇瞥见照片上的童聆学妹是一位留着黑长直秀发的美少女，她看上去温文尔雅，落落大



方，虽然发现有人在偷拍她，却也不忘朝着镜头微微一笑，使自己变得很上照，简直就是宅男女神的典范！而白星学妹则是一位身材小巧玲珑的活泼女生，她蹦蹦跳跳地似乎完全没有注意到有镜头正在对着她，松散的紫色长发的两边还各扎着一朵可爱的小麻花，看上去很能激发男生们的保护欲，简直就是萝莉控们的最爱。

看来新一届的校花将会是这两位学妹的其中一个了，不过她们分别代表了两种不同类型女生中的极品，由于每个人的萌点都各不相同，所以评选结果也始终无法得到统一，两位学妹都各有各的支持者。

“啊……要是这么可爱的学妹能做我的女友该有多好呀。”

男生们都纷纷做起了不切实际的白日梦，但很可惜，就算是真心想追个妹子来填补一下空虚的高中生活，那也肯定是近水楼台先得月——她们同班的男生才会更有优势吧。这么说来新一届的高一三班可真是美少女云集，就算只是养养眼也叫人羡慕嫉妒恨啊！

为了保持与三次元女生划清界限的一贯行事风格，天宇硬是忍住没有当众发表意见，但要是非让他来评判的话，应该还是白星学妹这样的女生更容易戳中他的萌点吧。因为她看上去身娇腰柔，活泼好动，似乎非常符合他的二次元审美观。

等一下！天宇突然发现……为什么这位学妹看上去那么眼熟呢？

于是他再凑近了仔细一看，我的天！这不就是昨天那个从天而降在他脸上留下两个巴掌印的女孩嘛！

原来她叫白星啊，真是冤家路窄，没想到居然会是同一所学校的，这么说来昨天看见她娇小的身材和那丝毫都没有起伏的胸部，差点还以为她是小学生呢！这样的高中女生如果出现在专为萌杀萝莉控而

存在的动漫轻小说里倒是一点也不奇怪，但是在现实中究竟要怎样才能叫人相信啊！

“啊呀你们看，死宅男天宇居然也对三次元妹子感兴趣了。”这下可糟了，由于他一不小心凑得太近，突然有个男生发现他正看着这边，于是便带头喊了起来，引来了周围的一阵哄笑。

“哈哈，天宇，你不是只要有台掌机作伴就已经足够了嘛。”

“就是啊，就算他真的一不小心看上了哪个女生，又怎么可能会有哪个女生一不小心看上他呢？”

天宇觉得很恼火，虽然他们说的都是事实，但他实在不觉得这有什么可笑。三次元的妹子有什么好？就算被喜欢上了又能怎么样？在他眼里永远以二次元的美好世界为伴才是正道啊！

男生们还在哄笑，天宇很想冲上去揍他们一顿，但还是忍住了。他想起了某部动漫里的帅气男主角，即使被小混混们从头顶倒下啤酒也不会轻易动怒——真正的男子汉是根本不用把这些小角色放在眼里的吧。

他看过许多动漫轻小说，并且深深地被那些少年漫画里的男主角们的人格魅力所吸引，希望自己也能成为那样的男子汉。

但是仔细想想，他和那位帅气的男主角可不一样，人家是因为真的有实力，所以才能真心不把那些小角色们放在眼里。可是他呢？他除了游戏玩得好以外就一无是处了，而且被人戏弄的时候也只是把二次元里的美好光景搬出来自我安慰一番而已，其实心里是真心憋屈。

可恶！现实生活中果然一点好事都没有啊！

就在他为此而感到愤愤不平的时候，让所有人都大吃一惊的情景竟毫无预兆地发生了。教室门口突然闯进来一个其他班级的女生，男生们仔细一看，这不就是刚才还在被热烈讨论的话题人物，那个高一三班的学妹白星嘛！

天宇也被吓了一跳，咦？她又不是我们班的，跑到我们教室里来干嘛？

只见这位学妹用活泼可爱的目光朝着教室里四处张望了一番，好像在寻找着什么东西。这让刚才那些被她的照片萌倒的男生都欣喜若狂，心想着是不是应该趁这个机会跟她搭上一句话？

可是就在几秒之后，他们的表情就全都石化了，只见白星把目光锁定在教室的某个毫不起眼的角落，于是大步流星地走了过去。男生们突然发现，这位学妹所冲向的目标居然就是刚才还在被他们调侃的那个死宅男天宇！

“啊呀你果然是我的学长啊，昨天看见你家墙上挂着我们学校的校服，就知道一定不会有错了。快点跟我来，我有话要跟你说。”

“什，什么？”还没等天宇反应过来，白星已经牵起他的手，不容分说地把他给拖出了教室。

那些男生看得下巴差点没掉在地上，这个死宅男什么时候认识了这么可爱的妹子啊？而且居然还去过他家里！居然还是有悄悄话要说的那种关系吗？真是叫人羡慕嫉妒恨啊！

3

真没想到这个女孩居然这么快就找上门来了，可是为什么偏偏要挑在这个时候呢？不是再过一会儿就要开始上课了吗？

“不会占用你多少时间的。”白星边说边把他拖上楼梯，很快就来到了教学楼的楼顶。

天宇看了看四周，这里果然空无一人，白星用那双大眼睛认真地看着他，像

是要对他表白什么似的，搞得他忍不住紧张了起来。

咽了一下口水的功夫，白星开口了：“你就是纯白的幻影没错吧。”

果然已经瞒不住了，看来还是老老实实招供吧，然后拜托她帮忙保密，说不定还能保持住好不容易建立起来的神秘感。

“是的，你猜的没错，我就是纯白的幻影。”天宇点了点头，极力地想装出一种庄严感，但最后却还是本性难移地用哀求的语气对她说，“能不能求求你不要告诉别人呀？”

“哼！你这个大色狼，我凭什么要听你的？”白星撅着小嘴巴，似乎还在为昨天的事生气，“要我帮你保密也不是不可以，不过以后你要做我的小弟，什么都得听我的。”

“好的好的，只要你别把我的身份公开出去，小弟我做牛做马都可以啦。”天宇似乎觉得这个条件还不算过分。

白星瞪着他看了老半天，总觉得有些泄气。眼前的男生不仅相貌平平、无精打采，就连凌乱的头发都没有梳好，完全是个放到人堆里就会立即消失的路人脸，与她心目中所崇拜的那个纯白的幻影的形象相比简直相差了十万八千里。哎……现实果然是一把杀猪刀啊，难怪他自己都不好意思出来见人。

“呐，既然已经知道了你的身分，那我也来自我介绍一下吧。”白星两手叉腰，摆出一副傲慢的样子，但声音却是甜糯糯的，“我的名字叫白星，至于网名嘛……其实你应该认识我才对哦，我就是昨天跟你对战过的那个星夜的魔法使呀，网友们都管我叫星夜。”

“星夜的魔法使！”听见这个熟悉的名字，天宇立刻吃了一惊，“啊！对了！原来你就是昨天那个想要跟我约会的女生啊？”

“什么什么？谁要跟你约会了呀？”





这莫名其妙的发言把原本还算正常的交谈气氛瞬间搞得无厘头了起来，白星回忆了一下自己当时说过的话——“不是聚会哦，只有我们两个人，我就是想见你一面，可以吗？”这句话如果用的是卖萌的语气，再配上一个娇羞的表情，的确很容易让人产生奇怪的误解啊！

想到这里，她的脸顿时又涨得通红，然后羞愤地对着天宇喊道：“你，你果然是个无可救药的大色狼啊！”

天宇不知道自己又做错了什么，但双手却似乎已经养成习惯似地捂住了脑袋，省得再无辜地挨上一记巴掌。

4

一段小插曲之后言归正传，白星气呼呼地说：“大色狼你少臭美了，人家才没有想要跟你约会呢，人家叫你出来只不过是想知道你是不是融合者而已啦！”

随后她紧接着昨天说过的内容继续给天宇解释，其实《口袋妖怪》这款游戏就是以心灵世界中真实存在的精灵为原形来制作的，而它的存在意义其实就是为了寻找融合者。

虽然《口袋妖怪》这款游戏从表面来看是由一位叫田尻智的日本人策划，并由知名游戏厂商任天堂出资制作的，但事实上，它的真正策划者是一个名叫“秘境猎人”的神秘组织，而田尻智则是在这个组织中负责这项任务的精英骨干。

“秘境猎人”是一个由融合者们建立的组织，他们自发地集结在一起，利用融合后的精灵之力追捕从心灵世界中脱逃的黑暗精灵，使现实世界免受黑暗力量的侵蚀。但是由于人员稀少，所以经常会出现疲于奔命的局面。而那些尚处于融合初级阶段的潜在人才，由于特征通常都并不明显，所以很难被发现。

于是他们就想到一个办法，就是以心灵世界为蓝本制作一款游戏。因为融合者通常都是热爱大自然、热爱幻想的孩子们，所以自然也就很容易被这款游戏吸引。然后“秘境猎人”再派人组织各种线下聚会，让这些孩子们走到一起，互相交流，并从中寻找尚处于融合初级阶段的人才，邀请他们成为伙伴。

白星记得当初自己就是参加了由一位名叫“冰空的花束”的玩家组织的线下聚会，在聚会上，这个看上去只有初中生年纪的小男孩当场给大家上演了与精灵融合的变身好戏，把在场的所有人都惊呆了。然后他把关于心灵世界和“秘境猎人”的一切都告诉了在场的玩家，但是当他解除融合之后，白星却发现在场的所有人中除了她和冰空的花束以外，其他所有人居然全都不记得刚才发生的事了。

也就是说即使在《口袋妖怪》的玩家当中，真正在心中寄宿有精灵的也只是极少的一部分而已，但尽管如此，仍然不得不说这种寻找融合者的方法真是简单高效。

可即使是那么高效的方法，也是基于越有爱的玩家就越可能来参加聚会这个基础上的，但纯白的幻影却是一个特例，作为中国赛区的积分第一，他对口袋妖怪世界的爱毋庸置疑，可偏偏他又从来不在网友面前露脸，谁也不知道他是谁。

一般来说，对《口袋妖怪》这个美好的虚拟世界越有爱的玩家，身为融合者的可能性也就越高，所以白星才会千方百计想要见他一面。

“哼！可是没想到，居然会是这样一个无可救药的大色狼！早知道我才懒得跟你说话呢。”说到最后，白星又忍不住闹起了别扭。

天宇这才搞懂了事情的始末，看来之前他完全是误会了呢。这也难怪，的确正如他同学所说，像他这样的死宅男，就算哪天真的一不小心看上了哪个女生，又怎么可能会有哪个女生一不小心看上他呢？

“虽然我们的组织还不至于需要你这样的大色狼，但是如果你真心诚意想加入我们的话，那我们就大发慈悲地接纳你也可以哦。”白星继续别扭地说话。

这种傲娇的口气如果按照动漫轻小说里的逻辑，是不是可以解释成她很希望我加入呢？天宇心想。唉……那好吧，那就请大发慈悲地把我收下吧。

其实比起跟女生约会，眼前这个充满奇幻色彩的全新世界观对他来说反而更有吸引力，所以他自然不会拒绝这样的邀请。

“但是可别怪我没有事先提醒你哦，在现实世界中与黑暗精灵作战可不比玩游戏，一不小心可是会受伤的，即使这样你也愿意加入吗？”白星有些怀疑地问。

“我才不是那么没志气的胆小鬼呢！”天宇激动地喊道。他心想如果是《口袋妖怪》动漫里的男主角小智，才不会因为害怕受伤而拒绝冒险呢！

他这么一喊倒是让白星有点小吃惊，她突然又想起昨天这个衰男在危机时刻居然奋不顾身地挡在自己面前的情景，“我才不会让开呢！如果是动画里的男主角小智，才不会在这种时候退缩呢！”这句话当时的确小小地震撼到了她，少年的背影在那个瞬间居然变得有些高大了起来。

没想到这个看上去那么颓废的男生，骨子里还是有那么一点志气的嘛，也许是个到了关键时刻很靠得住的家伙也说不定吧。

“那好吧，”白星点点头，“那么从今天起，你就是我的手下了，你可要乖乖地听候我的差遣才行哦。”她似乎很满意这样的结果。

5 可是……精灵的力量到底要怎样才能使用呢？天宇说他昨晚试了好久都没能再用出那股力量了。

但白星却告诉他：“这样才是正常的好不好，你还没有与精灵融合呢，没有融合就能使出那样的技能，我还是第一次见到呢！”

白星让他好好想想，平时是不是有一些异于常人的特殊能力，于是天宇仔细一想，他在现实生活中还真是一无是处乏善可陈，如果要说特殊能力的话，那就只能是在二次元的世界里了。

这么说来……他玩《口袋妖怪》对战的时候似乎总能猜中对方下一步的行动，这个到底能不能算是一种特殊能力呢？

“嗯，对了，应该就是这个。”白星顿时恍然大悟，“怪不得你玩对战的时候总是能赢啊，我就想嘛，像你这样的大色狼怎么会无缘无故成为全国第一呢？原来你真的是开挂了呀！”

白星又告诉他，通常融合者在心中已有精灵寄宿，但还无法与精灵完全融合的这个初级阶段，都只能使用一些不起眼的小技能。这些小技能通常都会略微超出常理范围，但硬要用物理法则来解释的话似乎也解释得通，所以才很难被人发现。

至于如何才能与精灵融合，使用更强的精灵之力么……

“那就必须先要找到寄宿在你心中的精灵。”白星说道。

“找到寄宿在我心中的精灵？怎么找？”

白星再次抓起他的手对他说：“你跟我来吧，我带你去心灵世界。”

话音刚落，突然从两人的脚边升起了一缕耀眼的光芒。一瞬间，世界暗了下来，地面消失了，天宇感觉自己就如置身于空旷的宇宙中，璀璨的群星被他们飞快地抛在身后，一道道金色的光环从他们身



边经过，如同穿越了几千个时空。

不知过了多久，也许只是弹指的光阴，但感觉却像是穿越了千年，世界再度亮了起来。天宇顿时被眼前的景象所震撼，他发现自己已不在教学楼的屋顶，四周所见到的居然是……小小的森林、广阔的天空与光辉的大海！

他看见金香仙子在丛林间翩翩起舞，胖丁和音符鹦鹉唱着美妙的旋律为它伴奏，一群金香娃娃踏着古怪的节奏围着它转圈圈。一阵微风吹来，无数妖精棉随风飘舞，大王燕和惊目翁乘着风在空中翱翔，巨翅飞鱼张开如翅膀般宽大的鱼鳍飞跃于大海之上。

这里居然就如游戏中所描绘的精灵世界一模一样！

天宇不敢相信自己的眼睛，有那么一瞬间，他怀疑这只不过是某种无限接近于真实的3D影像，但当他深吸了一口气后才发现，这里的空气无比的清新，简直就如同纯净的氧，海风吹在他身上能感受到一股湿润的气息渗透皮肤，这种沁人心脾的真实感使他再也无法怀疑。

“欢迎来到秘境・梦之岛。”白星伸出手来得意地对他说，“这里便是精灵们的栖息之地——心灵世界。”

6

梦之岛？小小的森林？广阔的天空？光辉的大海？天宇立刻就联想到口袋妖怪的网页游戏梦世界PDW了。

“是的，梦世界PDW也是以这里为蓝本而创作的。”白星肯定了他的猜想。

仔细一看，此时的白星已经与巫妖融合，换上了那套中世纪风格的女巫装，但天宇却仍然是原来的样子。

白星继续解释：“心灵世界是游离于时空之外，不受物理法则束缚的精神世界。与用五感感知的物理世界不同，心灵世界存在于每个人的心中，只有用心灵才能感知到它。它是一个梦幻般的幻想世界，所以把它称为梦世界也不为过吧。但是对心灵世界来说，梦境与幻想才是真实，而现实与物质却反而是虚无缥缈的东西了。心灵世界与物质世界没有交点，连接两个世界的惟一通道便是人的心。当你的心中充满了美好的幻想时，通往心灵世界的路就会被打开，纯洁无垢的精灵便会寄宿在你的心中，成为你认知心灵世界的媒介。只要能够找到这只精灵，你就能够与它完成融合，使用更强的精灵之力了。”

天宇一边听着她的解释，一边仍处于极度的兴奋状态。他不停地四下张望，发现周围除了他们两个以外，似乎还零星地有几个其他的人类，不过他们也都和白星一样处于融合状态，因此显得与周围环境非常搭调。

“咦？这不是星夜姐姐吗？你也带来新的伙伴了吗？”

一个梳着红色马尾辫、戴着绿色墨镜的女孩飞了过来，天宇一眼就认出她融合的精灵就是虫系的洋洋蜻蜓。那条红色的马尾辫就如同洋洋蜻蜓长长的尾巴，绿色的墨镜则是洋洋蜻蜓的复眼，还有背后煽动着的白底红纹的四枚翅膀，也和洋洋蜻蜓一模一样。

“是啊，我这就带他去完成试炼，以后我这边就能多一个帮手了。”白星瞥了天宇一眼，又哼了一声，“虽然可不可靠还不知道！”

“呵呵呵，你可不要欺负新人哦。”蜻蜓女孩捂着小嘴偷笑。

白星给天宇介绍，这位蜻蜓女孩在游戏里的网名叫疾风美晴，网友们都管她叫美晴，她和白星一样也是“秘境猎人”的一员，但是因为身在远方的城市，所以在现实世界里难得一见。不过心灵世界却拉

近了她们的距离，使她们只要在同一个时间段进入这里，便能坐在一起聊天。

不仅是她们，还有周围的那些融合者们也一样，他们会时常来到这个心灵世界与精灵们一起游戏，以缓解现实生活中的压力。只不过呢……由于人类的精神力并不能完全适应这个世界，所以通常每人每天最多只能在这里逗留两个小时，随后就必须通过睡眠来补充精神力。

天宇觉得这个设定和梦世界PDW的防沉迷系统好像有点像。

白星又告诉他：“等你找到了自己的精灵之后，你就可以不用借助我的力量，像我刚才那样自己用心灵位移随时来这里玩啦。至于位移的方法嘛……我一会儿会教你的。”

“我说星夜姐姐呀。”美晴打断了她，“你还没有告诉我这位小弟弟叫什么名字呢。”

天宇觉得很奇怪，白星明明是她的学妹，而且从发育状况来看怎么说也明显比她年龄小才对，可是这个女孩竟然管她叫姐姐，却把天宇称为小弟弟，难道她们是在以加入“秘境猎人”这个组织的先后顺序论资排辈吗？

“是啊，你不说我还忘了呢。”白星看着天宇琢磨了起来，“这么说来叫你什么好呢？我们这里通常都是简化网名来称呼对方的。比如我叫星夜的魔法使，所以他们都叫我星夜，她叫疾风美晴，所以我们都叫她美晴。那么你呢……”



她突然凑到天宇的耳边，用美晴听不见的声音小声问他：“呐，你说我该叫你纯白还是叫你幻影呢？总觉得这两个好像都不像是个完整的名字呀。”

“两个都不要啦！请不要用这种容易暴露身分的简称好不好？”

“果然是这样啊。”白星又仔细地想了想，突然就像发现了一个金点子似的兴奋地说：“啊！对了，那就叫你小白吧！”

“你取名字的水平还敢再烂一点吗！”天宇哭丧着脸喊道。

“什么？不喜欢吗？奇怪啊……明明是很好听的名字啊，实在

不喜欢的话那还是管你叫大色狼好了。”

“那还不如叫小白呢……”

一旁的美晴被他们逗得咯咯直笑：“呵呵呵，为什么要叫他小白呢？听起来傻呵呵的。他的网名叫什么？我来给他想想吧。”

美晴看上去一副温柔体贴的样子，天宇觉得她比白星好相处多了。

“他的网名呀，我告诉你你可别说给别人听哦，他其实就是……”白星装着要揭穿天宇的样子，把天宇吓了一跳，于是他只能慌忙把话抢了过去，“啊……还是我来说吧，我的网名叫……小白……小白……小白鼠！对，就是小白鼠！”

“小白鼠？”美晴脑袋一歪，把手指放在小嘴边思考了一下，信以为真地说，“既然是三个字的名字，好像也没必要简略了，直接叫你小白鼠不就行了吗？”

天宇觉得回去以后应该赶紧开个马甲，以免引起怀疑……

“好了好了，闲话还是等下次再说吧，我们得抓紧时间，争取在两个小时内完成试炼，否则就要拖到明天了。”白星提醒道。

“那好吧，不打扰你们了，小白鼠，祝你好运呀。”美晴挥手向他们道别。

“等一下等一下。”天宇突然发现哪里好像出了问题，“你是说寻找精灵完成试炼什么的需要花两个小时吗？可是我们不是马上就要上课了吗？你刚才还说不会占用多少时间的呢。”

“啊呀，我说你果然很笨耶！”白星不耐烦地抱怨起来，“我不是说过嘛，这个心灵世界是游离在时空之外的，即使你在这里呆满两个小时，现实世界中的时间也是不会流逝的啦。”

哦，原来如此……

“那好吧，那么我现在应该怎么做呢？”天宇问道。

于是白星再次用那只柔软的小手牵住了他的手心。

“来吧，继续跟我走。”她说，“现在你看到的只不过是心灵世界最表面的一部分而已哦，接下来我们要去的地方……是你的内心。”

7

其实现在展现在天宇眼前的还远不是心灵世界的全貌，在这个难以想象的宏大世界里包含着无数个被称为“秘境”的奇幻空间，每个人在这里都有属于自己内心的一片天地。

白星记得当时冰空的花束带她去自己内心的秘境时，她看见的是一幢漂亮的中世纪古城堡，城堡中游荡着许多梦妖、假面亡灵和哥特米尔，偶尔还能见到几只甜筒娃娃。

冰空的花束告诉她，这里的规则很简单，只要选择其中一只精灵成为伙伴，然后突破其他精灵的围追堵截，在这个以城堡为舞台的秘境中找到真正的宿主就行了。而且冰空的花束也会帮她一起闯关，所以应该不会太难。

于是她选择了梦妖作为伙伴，经过一番拼杀，最终在这幢城堡最顶层的钟塔上找到了她心灵的宿主巫妖。整个过程就像玩游戏一样轻松有趣。

可是当她进入天宇的内心之后，却发现眼前的这个秘境与她当初完成试炼时相比，简直相差得太远了。此时出现在他们眼前的是一个奇异的空间，时空在这里不停地折叠扭曲、断裂分离，纵横交错出无数条没有尽头的路，每一条都不知通往何方。

“这……就是我的内心世界吗？”天宇不敢确定地问道。

“这也太大了吧。”白星感叹道，“简直就是一个宇宙啊，这么大的世界，

要在两个小时之内找到宿主？这怎么可能嘛！”

更让白星感到吃惊的是，她发现在这个空间的远方居然悬挂着一尊金色的王座，它豪华又宽敞，并且高高在上，仿佛君临着整个世界。

她记得冰空的花束曾经告诉过她，内心世界的秘境所表现的场景就是每个人心灵的具象化，比如她从小就很喜欢欧式的童话，满脑子都是各种奇幻的魔法，所以她的内心世界才会呈现出一座童话般的中世纪城堡，她觉得那座城堡的确很能体现她的心灵。

然而这个少年的内心世界里居然有一尊王座？这和他那副颓废的样子一点都不符啊！

先不管那么多了，总之那尊王座看来很可能就是这个世界的宿主所在的地方了，先想办法到那里去再说吧。

白星告诉天宇，在心灵世界的每一个秘境之间，只要通过媒介就可以随意位移。比如要来到天宇的内心世界，那么天宇自身就是那个媒介。但是一旦到了这个秘境中，接下来就不得不依靠双脚来走路了。

可是那尊王座虽然看上去就在那里，却又好像远在天边，仿佛隔着几万个光年。白星看着眼前无数条时空的曲线，似乎找不到任何一条通往那边。

她又看了看周围分布着的精灵们，辛波拉、姆夏纳、多塔克、念力土偶，每一只都是最终进化形态的超能系精灵，比她那幢城堡里的精灵们强太多了。到底是多强的宿主，才能使役那么多强大的精灵呀！

她顿时感到有些无力，实在不知该如何迈出脚步才好。

“怎么了？这里有什么特别的吗？”天宇不明所以地问道。

“不管有没有什么特别，先走走看才知道吧，或许并没有看上去那么困难也说不定。”说着，白星便向天宇解释起了规则。

这规则听上去还挺有趣的，选择一只精灵作为伙伴，然后抓紧时间闯关，找到最终BOOS便算胜利，简直就像玩游戏一样。



天宇觉得只要是玩游戏，就没有什么能难得倒他的。于是他望了眼周围的精灵，准备挑选自己的伙伴。

“好吧，就是你了！”天宇一眼就看中了离他最近

的一只细胞十字，凭借游戏里的经验他知道这只精灵的进攻和耐久能力都很不错，而且魔法守护和再生力特性无论哪个都非常厉害，于是便大步上前准备去收服它。

可是就在他跨出第一步的那一瞬间，周围的场景突然变了样，刚才还在他眼前的那只细胞十字瞬间被他抛在了身后很远的地方。

“啊呀笨蛋！怎么突然跑到那里去了？”白星着急地想要赶紧追上他，可是她也没跨出几步，就立刻出现在了离天宇更远的地方。

怎么会这样？居然被瞬间传送了？

白星再次骑上扫把想要飞到天宇身边去，但却怎么也做不到，这里的每一寸空间都在不停地折叠扭曲，断裂分离，又重新组合，每跨出一步都不知道会落在什么地方。她发现自己和天宇早就已经不在一个空间纬度上了。

这下可糟了！她立刻意识到，如果得不到她的帮助，光靠天宇一个人的力量根本不可能完成试炼。

果不其然，很快就有一群风铃朝着天宇围了过来，准备对他展开进攻。

“赤手空拳没法跟它们战斗，赶快先收服其中的一只再说。”白星在远处大声地喊道。

没有办法了，虽然风铃是很弱的精灵，但也总比现在就被干掉强吧。

于是他照着刚才白星教他的方法去做，将手伸向了其中一只风铃。心灵世界的规则和游戏里略有不同，收服精灵并不需要什么精灵球，只要将手放在精灵的脑袋上，与它们互通心灵就行。

就在接触到风铃的一瞬间，天宇看见那只风铃的身上突然闪现出一道耀眼的光芒，随后它那原本怒气冲天的表情也立刻变得乖巧可爱起来，带着攻击性的铃声也顿时变得清脆而悠扬，看来已经成为他的伙伴了。于是天宇便试着指挥它进攻。

“不行！它们的数量太多了，不要硬拼，先杀出一条血路，从那里逃出去再说！”白星继续大声指挥道。

“我当然知道！”天宇并不笨，尤其是这种和游戏类似的场面，不用白星教他也知道应该怎么做。

“风铃，使用同调噪音！”天宇大声喊道，就好像真的成了一名精灵训练员一样。

同调噪音的效果可以伤害到与自己属性相同的所有对手，在这种场合使用真是恰到好处。虽然因为属性被抵抗，造不成多大伤害，但却足以创造出逃跑的机会。

只见那只风铃不停地摆动着身体，细微地调节着铃声的频率，慢慢与其他风铃的节奏保持同步，噪音的共振产生出强大的能量波，将其他的风铃全都弹开了。

“就是现在！”天宇一声令下，风铃便与他一起趁着这个间隙冲了出去。

于是……场景又改变了。

8

这一次，天宇已经离开了白星的视线，不知去向了。

看来他一定是进入这个秘境的更深处了吧，白星心想。但她显然已经没空再去关心天宇的安危了，因为眼前正有呆河马、多塔克和念力土偶三只精灵把她围在中间。

这可不比当初她自己完成试炼的时候，那时有冰空的花束在一旁帮助，以他的力量即使对付一群未进化的小精灵也绰绰有余。然而现在她却孤立无援，虽然自己已经能与巫妖融合，比当时要强上许多，但对手却是三只最终进化形态的精灵，看来是无法轻松获胜了。

偏偏就在这个时候，空间的扭曲似乎又停了下来，无论她跑到哪里，都无法再次瞬移。不仅如此，这里似乎已经变成了



一个密闭空间，只要稍微飞远一点，就会立刻被弹回原地。

这个空间简直就像任性的小孩子一样变幻莫则，无论随性的扭曲，还是突来的自闭，都没有丝毫的预兆。

看来只能战斗了！幸好白星的巫妖能克制超能系，而且她能骑着扫把飞行，面对三只行动缓慢的超能系精灵，在速度上占有绝对的优势。

可是当她想用小猫啼哭的声音来发动魔咒的时候，却发现自己的声音竟变得缓慢低沉又难听，本来早该念完的魔咒却迟迟都没有发动。不仅如此，就连她的动作也变得异常缓慢，简直就像乌龟爬一样。而与之相反，眼前的那三只低速精灵的速度却变得迅猛异常。

她很喜欢看关于口袋妖怪的四格漫画，那里面的呆呆兽被描绘成连打上一个哈欠都要花上好几个小时，那个傻傻的样子每次都把她逗得哈哈大笑。然而现在，她却看见呆呆兽像只野猴子似的蹦蹦跳跳朝她冲了过来了，而她自己却反而变得像漫画里的呆呆兽那样傻了吧唧的，动作迟缓，这种反差也实在是太奇怪了吧！

她突然发现周围的空间也变得很异常，标志时空的经纬线全都与刚才逆向而行，似乎这个世界的所有逻辑全都颠倒了过来。

真糟糕！是欺骗空间！

一眨眼的功夫，呆呆兽已经跳到了她的面前，挥起尾巴朝她扑了过来。她根本无从闪躲，就连下意识地伸出手臂格挡的动作都要花上老半天，于是被硬生生地打飞了出去……

未完待续

光盘导视

一、《口袋妖怪 X · Y》一周目游戏演示



二、宠物小精灵BW（第二季）



142.丹特VS冰之挑战者！三耀道馆的危机！



143.Best Wishes！直到再会的那天！



144.我的梦想！成为小精灵大师！

三、宠物小精灵AG

9.怪奇！木果兽宅第之谜！



四、宠物小精灵 起源（1）



菜单乐曲：奥古斯汀博士（口袋妖怪 X · Y）

视频观看地址：http://t.cn/zRpfXLV

密码：DHSUjf56

创刊合作论坛：口袋妖怪525



合作字幕组：神奇字幕组

网址：http://www.sqsub.com/



合作字幕组：C2字幕组

网址：http://www.c2club.net/bbs



掌机王荣誉出品

本手册随盘附赠不能单独销售

口袋玩家光盘定价：18元